VIDEOGIOCHI PER PC

183 Giugno '04

XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

ESCLUSIVA!

THIEF DEADLY SHADOWS

Il maestro Garrett sfida l'allievo Sam Fisher

TOCA RACE DRIVER 2

Il migliore gioco di corse per PC?

HITMAN CONTRACTS

Perversione e violenza nelle memorie di un killer

ANTEPRIME

TGM tra Europa e Stati Uniti per Sid Meier's Pirates, Axis & Allies, Close Combat: First to Fight, Conflict: Vietnam e Knights of the Old Republic 2!

9 771129 232306 40183

www.tgmonline.it

DOSSIER

GAMES DEVELOPERS CONFERENCE 2004: QUANDO LE STAR SONO I PROGRAMMATORI...

Il primo obiettivo è averne uno su www.rossoalice.it

© 2004 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Sam Fisher, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Su www.rossoalice.it arriva Splinter Cell Pandora Tomorrow, l'ultimo episodio della saga di Sam Fisher che puoi scaricare, fino al 14 giugno a 44,95 euro. E non finisce qui, perché su www.rossoalice.it trovi tanti altri giochi, cinema, musica e informazione.

I costi dei contenuti non comprendono quelli di connessione. La qualità del servizio dipende dal tipo di collegamento internet prescelto. Il prezzo di 44,95 euro è IVA inclusa.

RossoAlice TELECOM ITALIA

La tua rivista di cinema e televisione ti aspetta in edicola!

CULT Fiction

Sul nuvo numero: The Day After Tomorrow, Spiderman 2, Harry Potter 3 e molto altro!

Indice

RUBRICHE

BACKSTAGE	146
BOVABYTE	130
BUDGET ZONE	103
CONSOLEMANIA CORNER	136
EDITORIALE	5
FRAGZONE	116
HARDWARE	110
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO	22
MOBILE ZONE	126
MOVIE MACHINE	126
MUSIC MACHINE	132
REPLAY	106
SILVER ZONE	12
SPECIAL EVENTS	62
TALENT ZONE	104
TECNOTIGIEMME	140
TGM DOSSIER	34
TGM MAIL	142
TGM ONLINE	8
TIME MACHINE	128
TIPS	122
VOCI DI CORRIDOIO	26

PREVIEW

REPORTAGE ATARI	40
REPORTAGE CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	44
REPORTAGE CONFLICT VIETNAM	48
REPORTAGE KOHAN 2: KINGS OF WAR	50
DRAGON EMPIRES	54
GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS	58
KOTOR 2: NIGHT OF THE OLD REPUBLIC	52

REVIEW

ANNO 1503: TESORI, MOSTRI E PIRATI	84
BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	96
CASTLE SRIKE	86
HITMAN CONTRACTS	76
KNIGHTSHIFT	90
LORDS OF THE REALM III	80
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK	94
NORTHLAND	88
IL ROSSO E IL NERO	100
THIEF: DEADLY SHADOWS	64
TOCA RACE DRIVER 2	70

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco; tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: Sintetizza l'effettiva immediatezza e semplicità d'uso riscontrata durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri (roberto.ferri@xenia.it)

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti (stefano.monti@xenia.it)

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri (stefano.silvestri@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini (iltoso@xenia.it)

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini (keiser@xenia.it)

REDATTORI
Paolo Besser (paolone@xenia.it)
Davide Comunello (kylling@xenia.it)
Ivan Conte (kikko@xenia.it)
Andrea Della Calce (mao@xenia.it)
Matteo Lorenzetti (elvin@xenia.it)
Massimo Monti (ilvlad@xenia.it)
Massimo Nichini (nkz@xenia.it)
Sergio Porcellini (ray@xenia.it)
Dario Ronzoni (ildario@xenia.it)
Raffaele Sogni (raffo@xenia.it)
Massimo Svanoni (xam@xenia.it)
Daniele Vergini (talentscout@xenia.it)

COLLABORATORI
Marco Auletta (rulla@xenia.it)
Maurizio Frascino (fakemcgolem@xenia.it)
Stefano Gaburri (stepan@xenia.it)
Giuliana Molteni (giuliana.molteni@xenia.it)
Luca Polizzotto (hansen@xenia.it)
Alex Rossetto (alex.rossetto@xenia.it)
Daniele Tamagni (tamaboke@xenia.it)
Luca Todesco (luca@xenia.it)
Roberta Zampieri (roberta.zampieri@xenia.it)

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi (stefano.lisi@xenia.it)

Editoriale

NOSTALGIA CANAGLIA

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Sono settimane strane quelle che sto vivendo. L'infortunio del ToSo, unico uomo capace di infortunarsi ricadendo sul pallone là dove era saltato per colpirlo di testa, mi ha costretto a riprendere in mano alcune delle vecchie funzioni di quando non ero ancora ciò che sono ora. Al tempo stesso, la copertina di questo mese dedicata a Thief: Deadly Shadows mi ha quasi obbligato a occuparmi della relativa recensione, non fosse altro perché sono l'unico in Xenia ad avere finito i primi due capitoli della serie, nonché entrambi gli Splinter Cell e, dulcis in fundo, persino Deus Ex 2, che presta il suo motore grafico all'ultima fatica di Ion Storm. Rientrato quindi fra antiche mura ho riassaporato un po' dei piaceri di un tempo, come chi si trovi a passare davanti al portone della casa in cui viveva da giovane. È stato un piacevole tuffo nel passato, dal quale però è emersa anche la considerazione che dopo oltre un anno da Coordinatore Editoriale è cambiato in me qualcosa per cui i panni di un tempo mi andrebbero stretti. Colto quindi in questa terra di mezzo, come un tennista a metà strada tra le rete e il fondocampo, mi faccio infilare dal passante dei ricordi nell'accennare qualche riga a Thief: Deadly Shadows. La recensione, davvero esaustiva, la trovate tra poco; ciò che mi premeva sottolineare è che quella di TGM è un'esclusiva vera, frutto dell'ottimo lavoro del distributore che è riuscito a fare in modo che il primo CD contenente la versione recensibile del gioco uscisse dagli studios della Ion Storm e prendesse il volo verso la nostra redazione di via Carducci. Questa esclusiva, senz'altro italiana e forse anche mondiale, non può che renderci tutti felici e orgogliosi per aver fatto sì che, almeno una volta, l'Italia sia giunta "sul pezzo" prima di Stati Uniti e Inghilterra, nazioni solitamente privilegiate dagli sviluppatori.

L'ultima considerazione circa Thief nasce in un momento come tanti altri, quando mi sono domandato perché io ami così tanto Garrett. La risposta è stata lampante mentre rigiocavo una missione di Pandora Tomorrow nella quale, a Gerusalemme, dovevo attraversare un'abitazione privata: passando dietro le poltrone di due persone che, inconsapevoli della mia presenza, guardavano la televisione, riflettevo che se fossi stato Garrett probabilmente sarei arrivato alle loro spalle, le avrei pugnalate e avrei depredato l'intero appartamento. In questa forse più che in qualsiasi altra considerazione, sta la vera differenza tra Thief e Splinter Cell.

Cambiando argomento, sarà con una certa curiosità che mi appresterò a provare Toca Race Driver 2, non fosse altro per vedere se abbia fatto bene l'Evin a chiedere ben cinque pagine per la recensione. L'impressione è che finalmente anche i PC abbiano il loro Gran Turismo: l'ultima fatica di Codemasters pare infatti miscelare grafica, giocabilità e longevità in modo tanto sapiente da ottenere un cocktail formidabile. E se il gioco sarà sufficientemente aperto da permettere agli appassionati di sbizzarrirsi con le loro "modification", è facile immaginare un lungo e felice avvenire per TRD2.

Un'altra cosa che merita la vostra attenzione è il numero di reportage di questo mese. Un conto infatti è scrivere un pezzo sulla base del materiale che arriva in ufficio dalle software house, un altro è farlo dopo che si è andati sul posto e ci si è fatti spiegare il gioco dai suoi stessi creatori, coi quali magari scappa anche l'intervista. Questo mese su sette preview ben quattro sono dei reportage, il che credo aggiunga peso specifico a un comparto che vanta succose indiscrezioni anche sul nuovo Knights of the Old Republic e Dragon Empires, titolo che si presenta sulla ribalta dei MMORPG e del quale si sente parlare molto bene.

Un'ultima considerazione va infine allo speciale sulla Games Developers Conference di quest'anno, oggetto del nostro Dossier. Mentre scrivo sono alla vigilia della partenza per l'E3 di Los Angeles, fiera in cui verranno mostrati i giochi della prossima stagione, e magari anche oltre. Più volte, io e molti colleghi nutriamo l'illusione di essere parte integrante di un business che invece, come è evidente, prende vita e si sviluppa altrove, lontano dagli occhi della stampa. Lì si decidono le linee guida dei videogame che verranno, le tecnologie che sfrutteranno, le loro interfacce e il linguaggio narrativo col quale si proporranno al pubblico. Di tutto questo, noi dell'editoria non possiamo fare altro che prendere nota e riportarlo fedelmente e celermente a voi lettori, ma eventi come il GDC, ancorché affascinanti, una volta di più ci ricordano che non siamo gli squali che solcano i mari ma le remore avidamente ancorate al loro ventre.

Con questa considerazione non mi resta che augurarvi buona lettura e salutarvi al mese prossimo!

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
(smd@xenia.it)

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo in versione con CD-ROM o con DVD, utilizzando il bollettino allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00

Registrazione NUMERO 597 DEL 19/09/1988 presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

TM & (c) 2003 Comedy Central. All rights reserved.
(c) 2003 In-Fusio S.A., France

ARRIVA SOUTH PARK. PASSAPAROLACCIA.

South Park è sul tuo telefonino. Non puoi perderlo.

Fai il tuo ingresso al South Park dei divertimenti.

Entra nel mondo di South Park, il gioco d'azione per il tuo telefonino tratto dalla famosa serie TV. Un gioco originalissimo, pazzoide e divertente, che riprende in pieno lo spirito goliardico dei personaggi di uno dei più eclettici cartoni mai visti in tv.

Vuoi 10 motivi per scaricarlo?

South Park™ è diviso in 10 mini giochi assurdi, come tutte le avventure dei protagonisti del cartoon: sarai Kenny che deve difendersi da mucche e macchine della polizia in una corsa forsennata. Cartman che deve nuotare in una schifosissima piscina. Tweek che deve trovare la via di uscita in un labirinto di nani. E poi dovrai baciare Wendy, Mrs Ellen o Shelly nei panni del vomitatore Stan...

Insomma, un gioco veramente pazzo come tutti i suoi fantastici protagonisti e un po' come te.

informazione pubblicitaria

IN·FUSIO
MOBILE GAME CONNECTIONS

GSM

Vai con il tuo telefonino sul Wap di TIM, seleziona "Videogame", quindi entra in "Novità" e scegli "South Park", poi segui le istruzioni per il download. Per informazioni sui costi, sui telefonini compatibili e sugli altri Videogame di TIM vai su www.tim.it o chiama il 119.

TIM

Vivere senza confini

Copertura nazionale TIM (dicembre 2003) - GSM: 94,5% territorio, 99,8% popolazione.

Claudio "keiser" Todeschini keiser@xenia.it

www.tgmonline.it

Aprile è stato un mese decisamente vivace, a partire dalla bellissima chiacchierata con Haden Blackman, producer di Star Wars Galaxies, passando per le numerose iniziative e spunti che hanno allietato la navigazione su TGM Online!

Lo scorso 13 aprile, subito dopo Pasqua, abbiamo avuto il piacere di ospitare sul nostro forum Haden Blackman, producer di Star Wars Galaxies, che si è detto molto soddisfatto dell'incontro, dal quale sono emersi anche suggerimenti e idee postati da alcuni di voi, che Blackman porterà all'attenzione del team di sviluppo. Inutile dire che sapere di "contribuire", in qualche modo, allo sviluppo di un titolo così importante, non può che farci un immenso piacere! Tra l'altro, la chiacchierata è stata riportata integralmente sul sito ufficiale di SWG, con un inaspettato feedback positivo da parte dei giocatori americani che frequentano quel forum. Ecco un breve estratto dell'evento, il resto si trova online:

▼ Poteva mancare la copertina alternativa dell'immarcescibile DarioDN? Vista la - ahimè - quasi totale assenza di redattrici, al buon Dario non è rimasto altro che "prendersela" con Condoleezza Rice, trasformata in un'improbabile elfa...

Ceccazzo: Uno dei giochi più attesi dell'anno è sicuramente World of Warcraft. Nonostante l'espansione spaziale, quanto temete la concorrenza di WoW? Quali sono gli altri MMORPG che potrebbero mettere in difficoltà SWG?

Haden Blackman: La verità è che sono veramente entusiasta degli altri MMO che vengono rilasciati perché, storicamente, ogni titolo ha sempre e solo contribuito alla crescita del settore. In altre parole, ogni volta che esce un nuovo MMO, ci sono più persone che entrano in questo modo di concepire il videogioco, e questo è solo un bene per tutti nell'industria videoludica.

Ceccazzo e cowboy: (su George Lucas) Visto che è il gioco più importante mai prodotto riguardante il mondo di Star Wars, penso che Lucas abbia avuto una piccola partecipazione nello sviluppo! E se ha collaborato, potremmo attenderci qualche avvenimento "inedito" per i soli giocatori di SWG? (sarebbe una bella sorpresa per i vecchi e i nuovi fan, una sorta di episodio 7... ma anche qualcosa in meno)

HB: Questa è un'ottima domanda! Come per tutti i nostri giochi, riceviamo un sacco di input dalla Lucasfilm Licensing, la divisione che si occupa di approvare qualunque cosa riguardi SW, dai fumetti ai pupazzetti, fino ai videogiochi. Ho avuto modo di chiacchierare a lungo con i produttori per essere sicuro che non stessimo facendo nulla che compromettesse i piani di Lucas per Episode I-III. In alcune occasioni è stato necessario coinvolgere lo stesso Lucas per avere risposte alle nostre domande. Considerata la vastità di SWG, ci è possibile utilizzare elementi di ogni fonte relativa a Star Wars. Ancora non si sa se si vedranno contenuti esclusivi per il gioco, ma l'idea è grandiosa e cercheremo di realizzarla!

Orologio: (parlando di Galactic Civil War) Secondo me questo è uno dei punti più deboli del gioco, e almeno in apparenza sembra essere quello meno preso in considerazione. Penso che il gioco manchi di un incentivo per partecipare attivamente alla Galactic Civil War (lo scontro tra Imperiali e Ribelli. ndToSo), che di fatto dovrebbe essere il fulcro del mondo di Star Wars.

HB: Penso che siamo tutti d'accordo nel dire che la GCW non dà tutta questa gran soddisfazione. Nei prossimi mesi ci concentreremo specificamente in due aree ben precise: riorganizzare il sistema degli Jedi ed espandere proprio la GCW. Per quanto riguarda quest'ultima, l'obiettivo finale è consentire agli utenti di influenzare il mondo di gioco in maniera più significativa; vogliamo a tutti i costi che i giocatori di ogni professione e con qualsiasi stile di gioco possano avere un ruolo nella GCW.

SONDAGGIONE

In un impeto di pulizia e desiderio di fare ordine tra i mille cavi che circondano monitor e case, in una fredda mattina di marzo ho deciso di smontare l'impianto di casse 5.1, caratterizzato da una resa sonora davvero eccellente, ma anche da un numero di fili e matasse arrotolate imbarazzante. Visto che per la maggior parte del tempo - anche per non disturbare la bimba e/o la consorte - sto in cuffia mentre gioco, e che tutto sommato del surround non mi frega più di tanto, alla fine ho optato per questa scelta. Di qui, l'inevitabile sondaggione indagatore: cosa avete attaccato alla scheda sonora del computer?

Due cuffie	6.3%
Due casse modello "base" (o quelle del monitor)	27.6%
Sistema 2.1	15.9%
Sistema 4.1	15.6%
Sistema 5.1	26.1%
Sistema 6.1	3.2%
Di più, di più!	5.2%

Hendor: (a proposito del Player vs Player) Da quello che ho potuto vedere in un mese di gioco, non è possibile attaccare un altro PG (personaggio giocante) e ucciderlo, a meno di non chiedergli un "permesso". L'unica occasione in cui si può fare si ha nel caso in cui si appartenga a due fazioni diverse. Credo che si possa togliere il meccanismo del "permesso" e inserire una sorta di "polizia" che vegli su queste cose, almeno nel territorio cittadino. Inoltre, una cosa che proprio non mi piace è l'impossibilità di recuperare gli oggetti di un PG morto.

HB: Il PvP è un argomento piuttosto "spinoso". Da un lato, è divertente ed esaltante, e crediamo che i giocatori si divertano a fare i Ribelli o gli Imperiali e a combattersi gli uni con gli altri. D'altro canto, può mettere paura ad altri giocatori, specialmente quelli che non hanno grande dimestichezza con i MMO, nei quali ogni sistema

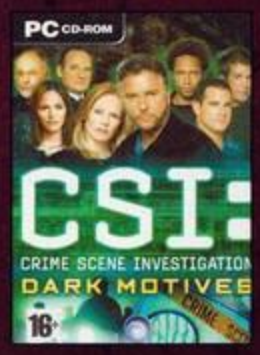
▼ Riuscite a trovare il vostro avatar in mezzo a tutta questa confusione? Armatevi di lente di ingrandimento!

Sei Sfigato? Vieni, c'è posto anche per te su TGMONLINE

TGM ONLINE

GIOCO FEDELTÀ

Continua il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nel prossimo mese... non fateveli scappare!
Sul sito, all'indirizzo www.tgmonline.it/contest, trovate il regolamento completo: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!



CSI 2: DARK MOTIVES

Ritornano i ragazzi della scientifica più famosi del mondo in un gioco che metterà alla prova le vostre capacità deduttive e di analisi delle famose "scene del crimine". Se siete amanti della serie televisiva o avete sempre sognato di calarvi nei panni dei CSI, beh, non dovete fare altro che accaparrarvi CSI 2: Dark Motives, che presenta nuove missioni e molte gustosissime novità!
UbiSoft

THIEF: DEADLY SHADOWS

Il ladro Garret non ne ha ancora le tasche piene e torna perché voi gli possiate dare una mano nelle sue missioni. Vi sentite pronti? Thief è un prodotto attesissimo e che, come conferma la recensione redatta da SS, non deluderà le aspettative di migliaia di fan della serie. Molte sono le novità di quest'ultimo episodio, ma tra tutte spiccano un motore grafico eccellente (lo stesso di Deus Ex: Invisible War) e la possibilità di giocare in terza persona.
Eidos Interactive

HITMAN CONTRACTS

Il killer professionista creato geneticamente per portare morte è tornato sui nostri schermi! Vi attendono una grafica di notevole impatto, una quantità di armi davvero notevole, la possibilità di giocare in prima persona e molte altre novità!
Eidos Interactive

UEFA EURO 2004

Ci siamo gente, gli europei di calcio stanno per avere inizio! Per assaporarli con maggior coinvolgimento e per rivivere le prestazioni della propria nazionale, non potete non considerare UEFA Euro 2004, il gioco di calcio di EA, che vi garantisce ore di sfrenato divertimento grazie alle numerose modalità in sigle e multi player, alle licenze ufficiali e a una giocabilità di prim'ordine!
EA Sports

▶ Nella sesta puntata dei diari di sviluppo di Black & White 2, pubblicati in esclusiva italiana su TGM Online, questo mese si parla di musica e di effetti sonori!

▲ Tanto per rimanere in tema Guerre Stellari, l'espansione di SWG Jump to Lightspeed è stata annunciata - in esclusiva per l'Italia - su TGM Online.

▼ Hardcore Lamer, ovvero la "vita" di un videogiocatore...

PvP è facilmente soggetto ad abusi da parte dei giocatori. Noi facciamo tutto ciò che è in nostro potere per impedire alla gente di diventare "griefer" - persone che giocano solo per rovinare il gioco altrui (specialmente quello dei niubbi). Il nostro sistema permette attualmente ai giocatori di combattersi tra loro solo volontariamente, mettendoli al corrente di tutti i rischi della cosa.

Passando ad altro, questo mese il forum è stato particolarmente prolifico di trovate e spunti divertenti, a cominciare dal gruppo di "esclusi" dal mega poster di The Games Machine pubblicato lo scorso numero di TGM, realizzato componendo le immagini degli avatar degli utenti. Vista l'impossibilità di utilizzarle tutte (sono troppe...), qualcuno è stato per forza di cose tagliato fuori. Lungi dall'accettare passivamente questa ingiusta discriminazione, i più tenaci hanno quindi pensato di realizzarne una versione alternativa contenente le immagini di chi non era presente nel primo poster. Il risultato di questo immane lavoraccio si trova in queste pagine, e in versione digitale sul forum di TGM, nell'area Babele.

Che dire poi di chi ha proposto agli utenti di pensare a uno slogan per il sempre più apprezzato Gioco Fedeltà, croce e delizia dei più assidui frequentatori del nostro sito? Tra le numerose idee postate, spiccano per simpatia e "genialità":

"Prega che nessuno si sia accorto del pop-up come hai fatto tu" - ILSAGGIO
"Il gioco che ha lanciato la vendita di tasti F5 stand alone!" - pak
"C'è un post per te" - Ergon
"Turisti fai da te , No El-Mazun? Ahaiaiaiaiaaiiii" - pak
"Gioco fedeltà: per una volta la tua ragazza non potrà lamentarsi se sei più veloce degli altri" - Luciofox
"Stai pensando di scaricare la posta? Oppure hai urgente bisogno di andare al bagno? Ti prude l'alluce e vuoi grattartelo? Pensi: "Mi alzo solo un secondo per sgranchirmi le gambe visto che dopo quattro ore che sono seduto non sono neanche certo di averle ancora"? Fai pure, ma sappi che la diabolica finestrella aspetta solo quello per apparire" - Nemo79
"Gioco fedeltà... e la vita da suoro non sembrerà più cosi grigia" - XxVeNoMxX

Infine, hanno cominciato a comparire sul forum, nell'area Sala Giochi, alcune vignette di "piwi", lettore che si è dilettato nel raccontare le avventure di Hardcore Lamer, videogiocatore accanito - forse troppo... In queste pagine vi presentiamo una vignetta, come assaggio... tutte le altre vi aspettano sul forum! E per questo mese è davvero tutto, ci si ribecca online!

▼ Ecco i protagonisti dell'ultimo raduno non ufficiale dei lettori di TGM e TGM Online, tenutosi questa volta nella splendida Verona! Bella voi!

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni raffo@xenia.it

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

Avete una connessione a Internet? Bene. Avete comprato TGM con CD o DVD? Perfetto. Ora non dovete fare altro che attivare i cookie contenuti nel supporto allegato a TGM (trovate la spiegazione su come fare alla fine delle due pagine) ed entrare nel Silver Club, un posto in continuo aggiornamento che vi mette a disposizione molte aree per vedere e comprare software e hardware, scaricare goodies per il vostro PC, chattare, leggere recensioni di musica e film e molto altro. Venite a trovarci, non ve ne pentirete :)

TGM SPECIAL PRICE

TGM SPECIAL PRICE

techsolo

Continua la collaborazione col sito di E-Commerce It-com e con Techsolo... e pensiamo che sarete contenti di questa notizia, visto che l'offerta del mese scorso è stata accolta con particolare entusiasmo! A ogni modo, l'offerta di questo mese è costituita da una tastiera davvero molto bella e retroilluminata (perfetta per le sessioni di gioco notturne) e da un mouse ottico, anch'esso retroilluminato, dello stesso colore della tastiera (blu). Inutile dire che sia il mouse sia la tastiera sono di ottima qualità e impiegano materiali molto resistenti. Il prezzo di questa combinazione, per una persona qualunque, sarebbe di 35 €... Ma i lettori di TGM con CD – e solo loro – potranno averla a 32 €! E riceveranno in omaggio un astuccio porta CD che è in grado di contenere fino a 240 supporti ottici! Il prezzo al pubblico di questo contenitore, esteticamente accattivante, è di 7,50 € quindi lascio a voi il compito di considerare l'effettivo guadagno che ne otterrete. Che altro dire se non... Buone spese!

TGM OFFICIAL CHAT

La chat ufficiale di TGM è ormai aperta da svariati mesi, ed è molto bello notare come all'interno di essa si siano create delle amicizie e una comunità davvero affiatata. La "quotidianità" della chat è però, giustamente, interrotta da quelli che noi chiamiamo eventi ufficiali, appuntamenti con personaggi della redazione e del mondo dei videogiochi.
Questo mese, il giorno **mercoledì 9 giugno**, interverrà in chat (che lo ricordo, è aperta a tutti, anche a chi è sprovvisto di CD) Francesca Carotti, PM di Lucasarts, alla quale potremo fare tutte le domande che vogliamo sui prossimi prodotti di questa gloriosa software house. L'attenzione sarà posta, in particolare, sui suoi due giochi di punta, che dovrebbero vedere la luce in questo 2004. Stiamo ovviamente parlando di **Star Wars Battlefront e Star Wars Republic Commando**... segnatevi la data sul calendario!
Qualche giorno più tardi, e cioè **mercoledì 23 giugno, Stefano Silvestri** sarà a vostra disposizione per raccontarvi le sue **impressioni sull'E3**, fiera losangelina di videogiochi che il gatto redazionale conosce davvero bene.
Fatevi vedere in chat dunque, vi aspettiamo!

MUSIC MACHINE

È un po' che non parliamo di quest'area del Silver Club ed è davvero un peccato. Il Music Machine, infatti, non solo è una delle aree più visitate e più apprezzate dagli utenti, ma è anche aggiornata in maniera molto puntuale e costante. Sono sostanzialmente quattro le sottoaree che troverete cliccando alla voce Music Machine del menu: Rubriche (un posto dove trovano spazio gli speciali e le sezioni tematiche), Recensioni (è uscito un album del vostro cantante preferito e non sapete se ne vale la pena? Ecco, qui ve lo diciamo!), Spazio Concerti (un elenco dettagliatissimo di tutti i concerti del mese) e, infine, Opinioni, un luogo in cui siete voi a fare la parte dei leoni, avendo la possibilità di veder pubblicate le vostre considerazioni su tutto il mondo della musica, contemporanea e non.
In definitiva, il luogo ideale per gli amanti delle sette note. Fateci un salto e mi darete ragione!

THE BEST OF WEBSURFER

L'HOMERATA – BEST OF WEB SURFER http://www.thesimpson.it/

Salve sono Troy McClure, forse vi ricorderete di me per film come "Hydro, l'uomo dalle braccia idrauliche" o "Gladys il mulo fico"! Gli appassionati dei Simpson avranno senz'altro riconosciuto la famosa frase del grande attore Troy McClure, e saranno contenti di scoprire che il Best Of WebSurfer di questo mese è dedicato proprio al cartone di Matt Groening. "L'Homerata" è uno dei siti più completi (in italiano) su Homer e famiglia e comprende la programmazione televisiva, una lista di tutti gli episodi, le curiosità, un forum e una chat. E ora, scusatemi, ma vado a ingozzarmi di ciambelle...

CONTEST OF THE MONTH

Questo mese Infomaniak.it si butta a capofitto nella musica proponendo al vincitore del COTM due premi davvero notevoli. Il primo è una cuffia stereo dotata di sistema 5+1, che permette di emulare in maniera estremamente convincente un sistema audio casalingo! Insomma, se non avete spazio o denaro per acquistare un sistema audio 5+1, queste cuffie potrebbero fare al caso vostro. L'altro premio che il provetto recensore si vedrà recapitare a casa è un tappetino "da ballo" molto simile a quello utilizzato dal coin-op Dance Dance Revolution, che a ritmo di musica vi permetterà di divertirvi insieme ad amici e magari anche di perdere qualche chiletto.

Non esitate dunque, correte nell'area Contest Of The Month e producete la miglior recensione di tutti... il gioco questo mese è Star Trek Away Team. In bocca al lupo!

AND THE WINNER IS...

Questo mese abbiamo premiato l'ottima recensione del buon Giovanni Filippo, che con sapiente uso di termini tecnici e un'innata capacità critica, si è aggiudicato mouse, tastiera, alimentatore da 500W e pad targati Techsolo. Complimenti!

VAMPIRE

di Giovanni Filippo Montalbano

Christof, il protagonista di Vampire, non è un vampiro come gli altri, odia la sua condizione, e trova la forza di continuare questa non vita in Anezka, la donna che ama perdutamente e per la quale intraprenderà un lungo viaggio, anche nel tempo, pur di salvarla da un destino crudele.

Il tema principale di VTM:R è quindi: può l'amore sopravvivere all'incessante scorrere del tempo? Graficamente VTM:R si presenta molto bene, il motore grafico è in grado di gestire sia spazi al chiuso sia all'aperto con estrema facilità riuscendo a muovere allo stesso tempo un considerevole numero di poligoni e riproducendo vari effetti grafici con notevole maestria. Anche il sonoro non delude grazie a musiche che ben si sposano con l'atmosfera del gioco e ad una buona recitazione dei personaggi.
VTM:R si lascia giocare tranquillamente, a patto di possedere un buon mouse a tre tasti che ci toglierà più di una volta da situazioni scomode grazie ai due attacchi, uno primario l'altro secondario, e alla possibilità di lanciare svariate magie consumando più o meno quantità di sangue a seconda della potenza di quest'ultime. Bisogna quindi tenere sotto controllo il livello di sangue posseduto e la frenesia, ossia lo stato di furia, che cresce se si viene colpiti nei combattimenti e che può portare alla pazzia e alla perdita del controllo dei personaggi. Ho scritto personaggi non a caso perché spesso saremo accompagnati da altri vampiri, che potremo controllare personalmente o lasciare all'IA del gioco. Quest'ultima a volte presenta qualche incertezza e potrà capitare di imbattersi, non spesso, in gregari rimasti nelle retrovie perché bloccati da un ostacolo; si tratta di peccati veniali perché in questo caso basterà prendere il controllo dello sventurato di turno. Infine un po' deludente è l'implementazione delle armi da fuoco, che risultano poco incisive e potenti; non deludono invece i duelli all'arma bianca. Tirando le somme VTM:R è un gioco affascinante e d'atmosfera come pochi titoli sanno esserlo!

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	4
CARISMA	5
	84

TGM Silver CLUB COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Silver Club che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Silver Club!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

Silver zone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

SILVER DISC 189, 190 E SILVER DVD 017

Se dovessi guardare unicamente ai sentimenti, il primo gradino del podio spetterebbe a Lega Volley Femminile 2004, realizzato in Italia e primo gioco di pallavolo "vero" per PC. In seconda posizione troviamo Hitman Contracts, mentre la medaglia di bronzo spetta a Toca Race Driver 2... Buona lettura.

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

UEFA Euro 2004

Totti, Del Piero, Vieri... Non stiamo parlando di SKY, ma del nuovo titolo targato Electronic Arts!

Il sistema di controllo è veramente intuitivo e bastano un paio di minuti per padroneggiarlo a dovere...

GENERE: Arcade calcistico
MULTIPLAYER: Stesso schermo
SITO: www.easports.com/games/euro2004

Quando leggerete queste righe, la febbre dell'Europeo si preparerà a invadere l'intera penisola italica. Se non vedete l'ora di prendere a calci un pallone, il demo di UEFA Euro 2004 fa proprio al caso vostro. Il gioco, che arriva dalla sempre attenta EA Sports, ci permetterà di rivivere le stesse situazioni che la nostra nazionale dovrà affrontare in Portogallo. Una volta terminata l'installazione, avrete a disposizione tre nazionali tra cui scegliere: Portogallo, Italia e Germania. Vi sarà data l'opportunità di disputare il primo tempo di una gara amichevole (solo nelle intenzioni, visto che nessuno vieta di spaccare le gambe a tutti gli avversari. Come dite? È poco sportivo? Ok, avete ragione) e non c'è bisogno che vi dica che lo scopo del gioco è quello di segnare almeno un gol in più degli avversari. In fin dei conti siamo in Italia, questo è il nostro sport nazionale... Il sistema di controllo, mutuato dall'ultima versione di FIFA Football, dà la possibilità di effettuare tutte le giocate che normalmente ci rallegrano la Domenica: tiri al volo, passaggi filtranti e rovesciate spettacolari sono a vostra disposizione, a patto che si disponga di un processore a 600 MHz, accompagnato negli spogliatoi da 256 MB di RAM e da una scheda video che supporti le librerie grafiche DirectX.

Toca Race Driver 2 Multiplayer Demo

Servono solo tre lettere per definire l'aspetto grafico del nuovo titolo Codemasters... Wow!

Il livello di dettaglio grafico raggiunto da piste e macchine lascia veramente senza fiato.

Siamo certi che la preview comparsa sullo scorso numero di TGM sia riuscita a stimolare il vostro interesse: ecco, dunque, la versione dimostrativa di Toca Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator. Il demo, disponibile sia nella versione Silver DVD che in quella Silver Disc, vi metterà alla guida di tre vetture, impegnate in altrettanti percorsi. Si parte a bordo di una Jaguar, che dovrà affrontare il circuito di Brands Hatch, mentre la seconda vettura sarà una fiammante Mercedes CLK AMG, che potrà sfrecciare all'interno della pista di Hockenheim. Chiude la rassegna una Supercar, estrapolata dal V8, che potrete pilotare sul circuito di Philip Island. Il sistema di controllo è comune a tutti i veicoli e sfrutta le frecce direzionali per accelerare, frenare e sterzare a sinistra e a destra. Per il cambio ci si rivolge, come tradizione, alle lettere A e Z, che permettono rispettivamente di ingranare la marcia superiore e di scalare. Il freno a mano viene controllato dalla barra spaziatrice, mentre per cambiare le visuali dovrete ricorrere alla lettera C, che dà la possibilità di passare in rassegna le varie telecamera a disposizione. Qualora, invece, vogliate semplicemente osservare cosa sta succedendo alle vostre spalle, basterà premere il tasto End. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

GENERE: Arcade Automobilistico
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: www.codemasters.com

Kill.switch

Siete grandi abbastanza per dare battaglia a un intero esercito di guerriglieri?

Namco torna su PC con un titolo davvero accattivante, che risponde al nome di Kill.switch e che vi permette di vestire i panni di un agente segreto veramente speciale. A dire la verità, l'azione sarà ben poco "segreta", visto che sparerete come degli ossessi contro un numero davvero considerevole di avversari. Lo scopo della missione inclusa nel demo è abbastanza semplice: dovrete recuperare un pacco che si trova in un determinato punto del livello. Arrivarci, però, sarà piuttosto complicato, dal momento che i vostri avversari, oltre che numerosissimi, saranno anche veramente intelligenti e attaccheranno in squadre che cercheranno di stanarvi in tutti i modi possibili e immaginabili. Sì, avete letto bene, ho detto proprio "stanarvi". Una delle caratteristiche salienti di questo Kill.switch risiede proprio nella possibilità di nascondersi dietro elementi dello scenario, da utilizzare sia come "zona franca" in cui ricaricare le armi (lì non vi possono colpire, a meno che non utilizzino granate), sia come locazioni utili per distrarre i nemici. Il sistema di controllo sfrutta il solito, vincente connubio mouse/tastiera, con le lettere W, A, S e D utilizzate per gestire gli spostamenti e il pulsante sinistro che attiva lo sparo. Per nascondervi, basterà premere la lettera X, mentre potrete effettuare tuffi spettacolari con la barra spaziatrice. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, accompagnato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.killswitch.com

Gunbound

Amate i vermiciattoli del Team 17 e volete qualcosa di gratis, divertente ed emozionante? Continuate a leggere...

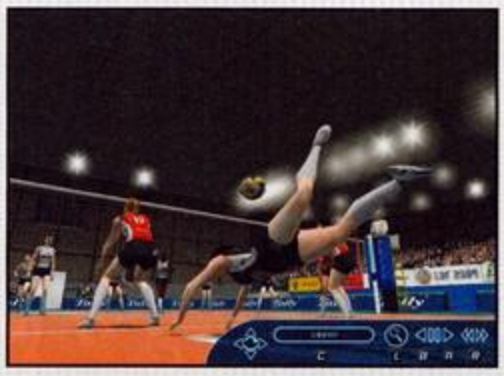
Tenete sempre sotto controllo il vento (indicato da un numero e da una freccia nella parte superiore dello schermo) prima di fare fuoco!

Quello di cui ci apprestiamo a parlare non è un demo, ma un software completo e gratuito, sviluppato da una casa coreana che risponde al nome di Softnyx. Gunbound, questo il titolo del gioco, è diventato una vera e propria "droga" per noi della redazione e siamo convinti che possa avere lo stesso effetto anche su di voi. Fondamentalmente, si tratta di un gioco "strategico" dove impersonerete un bambino (o bambina, a seconda del vostro sesso) a bordo di un carroarmato che potrete scegliere tra quelli proposti. Lo scopo è quello di eliminare tutti gli avversari presenti nel livello: potrete contare su attacchi "normali", spari secondari e colpi speciali... tutti controllati da una semplice pressione della barra spaziatrice. Gunbound è un titolo facile da "imparare" a gestire, ma difficile da padroneggiare al meglio. Prima di effettuare ogni colpo, infatti, dovrete tenere sotto controllo l'angolo di tiro e forza e direzione del vento. Vediamo ora come si entra a far parte di questa stupenda comunità: la prima cosa da fare è creare un account sul sito www.gunbound.net. Tranquilli, è tutto gratuito, non afflitto da SPAM e non serve nemmeno la carta di credito. Al termine di questa semplice operazione, potrete installare il software e la relativa patch (contenuta all'interno della stessa directory). Ora, una volta effettuato il login (username e password verranno recapitati all'interno della vostra casella mail), avrete accesso alla schermata dei server, che si differenziano tra loro per livello di difficoltà e potenziamenti. Quelli che recano la scritta Avatar On vi permetteranno, infatti, di utilizzare gli oggetti acquistati con i soldi vinti in "battaglia", quindi aspettate di essere forti a sufficienza prima di entrarci. Per ulteriori dettagli su tecniche e strategie di gioco, vi rimando al nostro forum (www.tgmonline.it/forum) e alla semplice guida, in continua espansione, che trovate all'interno dei Silver Disc e del Silver DVD. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, affiancato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica che supporti il 3D.

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: TCP/IP
SITO: www.gunbound.net

Lega Volley Femminile 2004

Gli appassionati di pallavolo possono smetterla di andare in palestra: da oggi si può giocare anche su PC!


In questo dimostrativo potrete fare praticamente di tutto...

Se siete appassionati di pallavolo, molto probabilmente avrete già avuto modo di lamentarvi con il mondo intero dell'assoluta assenza di simulatori del nostro sport preferito. Beh, ora smettetela di piangere e correte a installare il demo di Lega Volley Femminile 2004, creato dall'italianissimo team di programmazione Idoru. Terminata l'installazione, potrete giocare gli ultimi punti del tie break della gara scudetto di quest'anno, che ha visto di fronte l'Asystel Novara e la Foppapedretti Radio 105 Bergamo. Il sistema di controllo permette di utilizzare sia la tastiera, sia eventuali pad collegati al vostro PC, quindi non esiste una configurazione "standard" cui affidarsi. Di base, in questo box, ci occuperemo delle varie mosse che potrete effettuare utilizzando i generici termini Bottone 1 e Bottone 2. Cominciamo dicendo che lo scopo del gioco è quello di far cadere il pallone all'interno del campo avversario. Semplice, vero? Beh, più a dirsi che a farsi, per essere sinceri. A vostra disposizione avrete diversi tipi di attacco, più o meno diretti e più o meno potenti. Fondamentalmente, con una singola pressione del bottone 1 (in fase di palleggio) imposterete la più classica delle schiacciate, che va indirizzata con la croce direzionale. Con una doppia pressione dello stesso tasto potrete chiamare una "veloce" (il nome dovrebbe essere autoesplicativo), mentre rivolgendo le vostre attenzioni al Bottone 2 sarete in grado di girare la palla verso il campo avversario. Non mi dilungo oltre, visto che basteranno pochi minuti di pratica per entrare nel vivo del gioco. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Simulatore di pallavolo
MULTIPLAYER: Stesso schermo
SITO: www.lvf2004.com

Painkiller New Demo

Bene e Male vogliono darsele di santa ragione. Indovinate a chi toccherà risolvere il tutto?

Se avete apprezzato il primo demo di Painkiller che abbiamo pubblicato ma non siete ancora riusciti a mettere le mani sulla "scatolata", allora non potrete che accogliere a braccia aperte questa seconda versione dimostrativa, reperibile nella cartella \Demo\Painkiller del Silver DVD Volume 17. Nel demo che installerete è compresa una nuova porzione del terzo livello, che risponde al nome di City On Water. Il sistema di controllo sfrutta i soliti tasti W, A, S e D, con i quali potrete manovrare il protagonista. Con i pulsanti sinistro e destro del mouse sarete in grado di attivare attacchi primari e secondari delle armi a vostra disposizione. Comincerete utilizzando una bella mitragliatrice, che monta sulla canna principale anche un devastante lanciagranate (sfortunatamente poco fornito quanto a munizioni). Lo scopo del gioco è sempre lo stesso: massacrare indiscriminatamente tutto ciò che compare a video. Tenete presente che fino a quando non avrete fatto piazza pulita di tutti (e sottolineo tutti) gli avversari presenti nella zona, non potrete progredire nel livello. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 1,4 GHz, accompagnato da 256 MB RAM e da una scheda grafica accelerata in grado di supportare le librerie DirectX 9.0b.

GENERE: Sparatutto in prima persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.painkillergame.com

Perimeter

Il trono degli RTS ha un nuovo pretendente... targato Codemasters!

Il genere degli RTS (strategici in tempo reale) sembra veramente uno dei pochi a non risentire dello scorrere del tempo. Difficilmente entra in crisi e gli appassionati possono contare almeno su un paio di titoli nuovi al mese. In questo appuntamento con i nostri supporti argentei avrete la possibilità di toccare con mano l'ultima fatica dei programmatori Codemasters, che risponde al nome di Perimeter. Nel demo impersonerete una razza "buona", che cerca di raggiungere un pianeta meraviglioso dove vivere in pace. Purtroppo per voi, però, ci sono anche delle simpatiche creature ostili che cercheranno di distruggere la vostra civiltà. Alla guida di una colonia dovrete quindi fare piazza pulita dei nemici. Come? Con i consueti comandi presenti in ogni RTS. In altre parole, potrete selezionare le vostre unità semplicemente cliccandoci sopra con il tasto sinistro del mouse, e indirizzarle in un qualsivoglia punto dello schermo con la pressione del tasto destro. A seconda della zona in cui piazzerete il puntatore (sui nemici o sulla terra "libera", per esempio) potrete compiere azioni differenti. Di base, all'inizio della modalità Campagna dovrete semplicemente seguire le segnalazioni che riceverete, ma dopo il primo combattimento dovrete cavarvela da soli. I requisiti minimi di sistema per provare questo interessante prodotto, il primo che sfrutta in modo nativo l'Hyper Threading di Intel, sono un processore a 1,5 GHz, 128 MB RAM e una scheda grafica che possa contare su almeno 32 MB.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.codemasters.com/perimeter

Hitman Contracts

Eidos ci affida nuove missioni in cui eliminare personaggi più o meno scomodi!

Fate attenzione a non fare troppo rumore, o potreste trovare moltissime guardie pronte a farvi la festa...

La serie di Hitman torna sui nostri PC con una nuova, entusiasmante avventura che risponde al nome di Hitman: Contracts. Il demo del gioco, che potrete trovare sia nel DVD che nel Silver Disc, dà la possibilità di provare un intero livello (il terzo, per la precisione) estrapolato dalla versione finale. Benché l'ultima fatica targata Eidos non ponga limiti ai tipi di approccio che potrete utilizzare, è bene che impariate a familiarizzare con la parola discrezione. I vostri nemici, infatti, sono tutto fuorché stupidi e osserveranno con attenzione le vostre mosse. Personalmente, consiglierei di cominciare eliminando il civile che raccoglie le cassette di frutta, in modo da ottenere in maniera semplice e indolore (almeno per voi) un travestimento che vi consenta di aggirarvi indisturbati per il livello. È buona norma imparare a nascondere i cadaveri dei vostri nemici, dal momento che, come dicevamo poc'anzi, le guardie sembrano particolarmente sveglie. Il sistema di controllo sfrutta sia il mouse sia la tastiera, delegando a quest'ultima il controllo del vostro alter ego digitale e al "topo" la gestione dello sguardo. I tasti da premere per muoversi sono i canonici W, A, S e D, mentre per interagire con l'ambiente potrete sfruttare la lettera E. I tasti sinistro e destro del mouse servono, rispettivamente, per sparare (o utilizzare l'oggetto che impugnate) e per aprire l'inventario, che contiene armi e strumenti di distruzione vari e assortiti. Ulteriori e più dettagliate istruzioni sono richiamabili con la pressione del tasto ESC (selezionate, successivamente, la voce Controls). I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, accompagnato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video.

GENERE: Stealth Game
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.hitmancontracts.com

Warlords Battlecry III

I signori della guerra vogliono colonizzare tutto. Anche il vostro PC!

Anche questo mese, gli amanti degli RTS avranno di che divertirsi: oltre al demo del peculiare Perimeter, vi proponiamo infatti quello di Warlords Battlecry 3, terza incarnazione di una serie che pare migliora di episodio in episodio. Terminata l'installazione, vi troverete di fronte l'interfaccia di gioco, che permette di accedere alla modalità Campagna, alla battaglia libera e al tutorial. Inutile dirvi che, per comprendere immediatamente le meccaniche di gioco, sarà necessario cominciare proprio da quest'ultima sezione, in cui verrete presi per mano da una voce guida che vi aiuterà a familiarizzare con l'interfaccia. Come in ogni RTS che si rispetti, tutto può essere controllato grazie al mouse. Il tasto sinistro dà la possibilità di selezionare le unità (disegnate un box mantenendo premuto il tasto per selezionare più uomini contemporaneamente), mentre quello destro fa compiere delle azioni che variano a seconda del punto dello schermo in cui si trova il puntatore. Lo scopo del gioco consiste, solitamente, nell'annientare l'avversario, ma è bene che cerchiate, come prima cosa, di accaparrarvi tutte le risorse (miniere) presenti sulla mappa, in modo da avere sempre le materie prime necessarie per creare edifici e soldati. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Strategico in tempo reale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.warlordsbattlecry3.com

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

Per venire incontro alle esigenze di molti di voi e visto il successo che l'argomento riscuote quotidianamente su TGM Online, questo mese abbiamo deciso di dedicare gran parte dello shareware di TGM al "modding" del sistema operativo, presentandovi numerosi programmi che vi permetteranno di modificare a vostro piacimento ogni aspetto dell'interfaccia utente di Windows, dallo sfondo del desktop alle icone, cursori, al logo di avvio e alle numerose barre rapide che possono essere "aggiunte" a quella tradizionale.
La produzione di prodotti di questo genere è davvero sterminata, ed è impensabile riuscire a offrire una panoramica completa di tutto quello che circola sulla Rete. Riteniamo di avervi messo a disposizione una serie di programmi assolutamente validi; in ogni caso, vi invitiamo a segnalare altri software o tool analoghi (magari migliori) che ci possono essere sfuggiti nel preparare questa rassegna. Inviate le vostre segnalazioni all'attenzione di Claudio Todeschini, **keiser@xenia.it**!

CDBURNER XP PRO 2.2.1

URL: http://www.cdburnerxp.se/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Quando si acquista un masterizzatore, solitamente viene dato in bundle un programma per gestire la scrittura sui supporti ottici; capita spesso di incappare in software non proprio recentissimo, i cui aggiornamenti sono spesso disponibili solo a pagamento, o comunque privi di molte delle funzioni del pacchetto "completo". Che fare? La risposta si chiama CDBurnerXP Pro, un tool di masterizzazione del tutto freeware, con supporto per le varie tecnologie burn-proof, e che permette di scrivere CD e DVD dati e CD audio, su tutti i formati attualmente esistenti: CD-R, CD-RW DVD+R/RW DVD-R/RW.

ICON PACKAGER 2.5

URL: http://www.stardock.com/products/iconpackager/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 14.95 $

WINDOWBLINDS 4.2

URL: http://www.stardock.com/products/windowblinds/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 19.95 $

Per quanto l'avvento di Windows XP abbia contribuito non poco a spezzare la monotonia cromatica del desktop, alla fin fine la musica non è cambiata più di tanto... WindowBlinds è un programma che cambia e dà un volto nuovo alle vostre applicazioni con pochi clic del mouse, in maniera indolore e semplicissima: esso infatti modifica integralmente i colori delle finestre del sistema operativo e i bottoni a esse correlati, rendendo tutto particolarmente vivace e colorato. Nella cartella "WindowBlinds 4.2\Skins" del CD trovate - manco a dirlo - un discreto quantitativo di skin da provare.

MOBYDOCK 0.87

URL: http://www.mobydock.com/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

SMARTBAR XP 0.981

URL: http://www.smartbarxp.com/
Sistema operativo: Windows 2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

BOOTSKIN 1.01

URL: http://www.stardock.com/products/bootskin/
Sistema operativo: Windows 2000/XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

CURSORXP 1.3

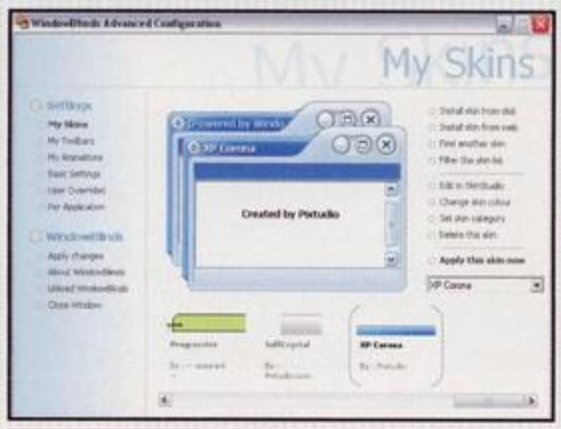
URL: http://www.stardock.com/products/cursorxp/
Sistema operativo: Windows 2000/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni
Registrazione: 10 $

INTEGRIDESK 1.3

URL: http://www.integrydesk.com/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: 17.85 $

IntegryDESK è una piccola suite di programmi composta da quattro applicativi distinti: NLauncher, due "barre" di avvio rapido posizionate ai due lati dello schermo (le quali contengono alcuni comandi di uso comune), scorciatoie e gruppi di utility, alla quale possono ovviamente essere aggiunti nuovi elementi. Popup Start Menu mette a disposizione il menu avvio in qualsiasi punto dello schermo, richiamabile con un doppio clic del tasto destro. Desktop Icons Manager permette di richiamare in un solo clic tutte le icone presenti sul desktop e di salvare - ed eventualmente richiamare al bisogno - la posizione delle icone. Clever Headers, infine, consente di minimizzare una finestra riducendola alla sola barra del titolo.

CDBURNER XP PRO 2.2.1



WINDOWBLINDS 4.2

BOOTSKIN 1.01

INTEGRIDESK 1.3

KNOPPIX 3.3

KNOPPIX 3.3

SKINSTUDIO 1.41

URL: http://www.stardock.com/products/skinstudio/
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: freeware
Registrazione: versione Standard 19.95 $, versione Pro 29.95 $

WALLPAPER CHANGER 1.11

URL: http://web.rossoalice.it/giovanni.scandurra
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 esecuzioni del programma
Registrazione: 10 €

KNOPPIX 3.3

URL: http://www.knoppix.org/
Sistema operativo: Linux
Licenza: GPL (General Public License)
Registrazione: nessuna

È passato più o meno un anno dalla prima distribuzione di Knoppix sui DVD di The Games Machine; quest'oggi, nell'imminenza dell'estate e relative vacanze scolastiche, abbiamo giustamente pensato di riproporvela nell'ultima release disponibile prima di andare in stampa, ossia la 3.3, con la quale avrete senz'altro di che sbizzarrirvi nei caldi e pigri mesi a venire!
Knoppix è una distribuzione di Linux completa sotto ogni punto di vista, ma la cosa che la rende imperdibile per chiunque è che per utilizzarla non dovrete installare alcunché! Essa è infatti disponibile sotto forma di CD avviabile (o bootable, ossia da inserire nel computer all'avvio, in modo che venga caricato PRIMA del sistema operativo installato sul disco fisso) che in pochi minuti rileva tutte le periferiche installate sul PC, le configura automaticamente e carica l'ambiente grafico di lavoro del sistema operativo Linux, il tutto senza che voi dobbiate fare nulla di nulla e senza intaccare in alcun modo le partizioni e la struttura del disco fisso.
Nel CD realizzato da Klaus Knopper, il ricercatore universitario che ha avuto l'idea di creare questa distribuzione (recentemente "copiata" un po' dappertutto) grazie all'ottimo sistema di compressione dei dati trovano posto qualcosa come mille e duecento applicazioni, che non compresse supererebbero abbondantemente i DUE GIGABYTE di spazio.

Nelle corpose istruzioni che trovate sul DVD, oltre a raccontarvi brevemente come muovere i primi passi nell'ambiente grafico di Knoppix, vi spieghiamo come configurare il BIOS della scheda madre così che carichi il sistema operativo presente su CD prima di quello su hard disk (Windows), ed eventualmente come svolgere la medesima funzione con un semplice floppy se la vostra motherboard non dispone dell'opzione di boot da CD. In secondo luogo, vi spieghiamo per filo e per segno come masterizzare la ISO presente sul DVD, utilizzando CD Burner XP Pro che trovate in questo stesso DVD o Nero Burning Rom, uno dei più comuni tool di masterizzazione.

DISCLAIMER: QUESTO È UN SOFTWARE SPERIMENTALE. USATELO A VOSTRO RISCHIO. KNOPPIX.NET, THE GAMES MACHINE E XENIA EDIZIONI S.R.L. NON POSSONO ESSERE RITENUTI, IN ALCUNA CIRCOSTANZA E IN ALCUN MODO, RESPONSABILI DI DANNI ALL'HARDWARE E AL SOFTWARE DEL VOSTRO COMPUTER, DI DATI PERDUTI O ALTRI DANNI, DIRETTI E INDIRETTI CHE POSSONO DERIVARE DALL'USO DI QUESTO SOFTWARE. SE NON ACCETTATE QUESTE CONDIZIONI, NON UTILIZZATE QUESTO SOFTWARE!

Fallo meglio degli altri

Puoi vendere rapidamente videogiochi, console, telefonini, computer portatili e tutti gli oggetti non usi piú o che vuoi rinnovare. **Puoi comprare di tutto:** nuovi giochi ps2, Commodore 64, giochi d'importazione, TV al plasma....e tanto altro facendo ottimi acquisti in tutt'Italia e nel Mondo. Usare eBay è semplice e veloce, per iniziare devi solo registrarti gratuitamente su www.ebay.it **Cosa aspetti? Entra in eBay!**

eBay™
Compra e vendi di tutto su www.ebay.it

SEA OF DESTINY

GIOCO: MORROWIND
VERSIONE: 1.0

■Il Sea of Destiny MOD per Morrowind è decisamente uno dei progetti più ambiziosi mai realizzati: racchiusi in ottanta Mega, sono presenti oltre trecento personaggi non giocanti, una dozzina di isole tutte da esplorare e un sacco di oggetti, armi e

armature inedite per un piccolo capolavoro di cui si è molto parlato. Nonostante le sue scarse dimensioni, la qualità grafica della modification è fuori discussione: procuratevi l'ultima patch Tribunal disponibile e godetevi questo nuovo pezzo d'universo!

EPIC ENDEAVOURS

GIOCO: BALDUR'S GATE 2
VERSIONE: 1.0

■Qualche mese fa siamo passati per le Ombre di Soubar: questa volta riscopriamo un altro MOD per Baldur's Gate II: Shadows of Amn, il quale potrebbe fare la felicità dei pochi possessori di questo pic-

colo capolavoro dei Bioware: i contenuti prevedono una nuova campagna completamente rifatta da zero che garantisce nuove avventure con party, oggetti e personaggi del tutto inediti, per un numero smodato di ore di gioco. Il MOD richiede l'installazione completa di BG2: SoA e la patch almeno in versione 23037!

SWAT POLICE UNIT MOD

GIOCO: RAINBOW SIX BLACK THORN
VERSIONE: 1.2

■Ve l'abbiamo regalato il mese scorso e giusto in contemporanea con la presenza del numero di The Games Machine nelle edicole un gruppetto di volenterosi appassionati di Rogue Spear ha dato alle stampe virtuali di Internet

uno dei migliori MOD per questo piccolo capolavoro di Tom Clancy: auto della polizia, nuovi suoni, armi, uniformi e tutto quello che possa servire ai giocatori più sfegati per donare al gioco e agli scontri in multiplayer l'atmosfera da antiterrorismo americana che vede gli uomini in nero protagonisti di vicende ad alta tensione.

POWERUP! EXPANSION PACK

GIOCO: TRACKMANIA
VERSIONE: 1.0

■Amanti di Trackmania, gioite! Gli sviluppatori della Digital Jesters hanno infatti pubblicato (insieme a un demo multiplayer a breve online)

anche uno strepitoso Expansion pack, che tra le altre cose include nuove modalità single player, nuove opzioni multiplayer, nuovi blocchi da costruzione, un video editor per personalizzare i replay, numerosi bugfix e migliorie sparse: che cosa potreste volere di più? Beh, una copia di Trackmania, è ovvio, ma a quello dovete pensare voi...

XP ONSLAUGHT MAPPACK

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2004
VERSIONE: 1.0

■L'uovo di Pasqua ha riservato per i discepoli di UT2004 un paio di mappe a sorpresa contenute nell'Onslaught WINXP Bonus Pack.
A disposizione per i possessori di quello che

ormai è un best-seller, ci sono infatti due mappe per la modalità Onslaught, ovvero Ascendancy e Airdoom; il pacchetto è purtroppo riservato ai soli utenti di Windows XP.

PROTOTYPE C-MOD

GIOCO: F1 CHALLENGE 99-02
VERSIONE: 1.0

■Se il vostro desiderio più recondito è sempre stato quello di poter mettere le mani (almeno

virtualmente) sulle vetture più potenti, cattive ed "estreme" mai prodotte fino a oggi finalmente potreste aver trovato quello che cercavate! Stiamo parlando del Prototype-C MOD (290MB) per F1 Challenge '99-'02, resosi finalmente disponibile dopo quasi 12 mesi di intenso sviluppo da parte dei ragazzi del Virtua LM. Grazie a questa splendida modification, potremo rivivere in prima persona l'epoca d'oro delle mitiche "Group C Sportscars", vetture tra le più veloci ed estreme che abbiano mai partecipato a una gara ufficiale e che, tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90, potevano vantare un livello di tecnologia talmente avanzato

completamente in italiano

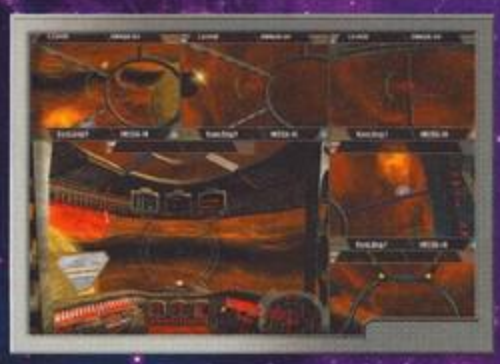
PC CD ROM

X2

COMMERCIA, COMBATTI, COSTRUISCI E RIFLETTI

- In X2 ogni pilota insegue un proprio scopo sconfinato ed intenso
- Sistema economico dinamico
- Comanda oltre 60 astronavi
- Resta a bocca aperta di fronte all'eccezionale grafica del gioco

DAL 20 MAGGIO



ECOSOFT

DEEP SILVER
www.deepsilver.net

12+
www.pegi.info

KOCH MEDIA

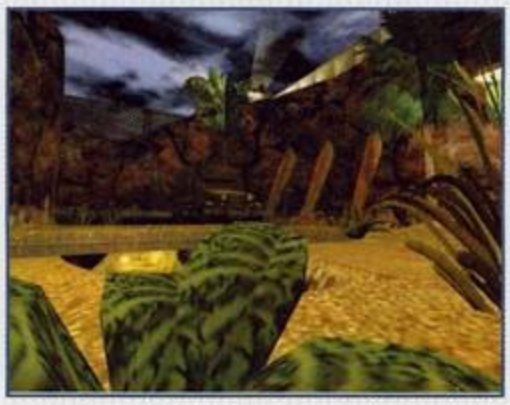
© 2004 DeepSilver ®. All rights reserved. All other logos and trademarks are the properties of their respective owners.

da poter essere paragonato tranquillamente a quello delle F1 dell'epoca. Nel MOD sono incluse ben 31 vetture, tra le quali non possono passare di certo inosservate la Jaguar XJR-14, la Peugeot 905s (tra l'altro vincitrice di una edizione della 24h di LeMans) e lo straordinario prototipo Peugeot 905 Evo2, tre circuiti inediti (Fuji, Jerez e Rouen) e tanto altro ancora che potrete scoprire voi stessi visitando il sito ufficiale e relativo forum.

ESCAPE FROM THE DARKNESS

GIOCO: HALF-LIFE
VERSIONE: 1.0

■Il MOD single player di questo mese è una chicca che ho lungamente tenuto in serbo per i momenti magra antecedenti all'auspicabile rilascio di Half-Life 2: siccome non c'è traccia dell'atteso prodotto



Valve, ecco un MOD con gli attributi che non ha nulla a che invidiare a Invasion, tanto per citare un piccolo capolavoro pubblicato solo di recente. Storia semplice ma intrigante, ottime ambientazioni e tonnellate di nemici sono il condimento migliore per chi non ne ha ancora abbastanza di Black Mesa e dei suoi Marine.

SHATTERED OASIS

GIOCO: UNREAL TOURNAMENT 2003
VERSIONE: 1.0

■Si tratta del MOD "del momento" per quanto riguarda la versione 2003 di Unreal Tournament. Se mi chiedete quali possano essere le novità di questa modification io vi risponderei "assolutamente nessuna": infatti, niente cambia per quel che riguarda il gameplay, ciò che è stato curato sono le mappe e le armi che, a dire il vero, assumono toni alquanto carismatici. L'armamento è composto dai nomi abbastanza bizzarri di armi che prese dalle controparti reali vengono storpiate in oggetti davvero divertenti da usare. Ma non cadete in inganno, tutte posseggono un feeling, suoni e modelli eccellenti e bilanciati tra loro. E come potevano non essere strampalati anche i personaggi? Le femminucce sono due: un'infermiera (in versione sexy) e una guerriera a dire il vero meno gentile, mentre tra i maschi regna il concetto di "banda" formata da briganti futuristici: un MOD di squadra un po' fuori dal comune dunque, ma molto divertente da provare, soprattutto prima che i server di UT2004 prendano definitivamente il sopravvento!

GT MOD

GIOCO: GRAND PRIX 4
VERSIONE : 1.0

■GP4 Italia (http:// www.gp4italia.net/) ha rilasciato un car set dedicato al mondo delle macchine GT. Il car set presenta texture generiche, ma è incluso il set delle template in formato PSD (leggibile da Photoshop e Paintshop) per disegnare le proprie auto. GT MOD include

nuovi suoni del motore, nuovi menu e immagini di sfondo e una fisica del gioco modificata, per rendere il comportamento delle auto simile a quello delle vere GT.. Oltre a questo abbiamo tre volanti, nuove ruote e gomme e un abitacolo completamente rifatto. Il pack richiede Gp4 aggiornato alla versione 1.02 e Car set Manager versione 1.0. Sono supportati i menu in italiano e in inglese!
Le vetture incluse sono:
Ferrari 550 Maranello
Chrysler Viper GTS
Lister Storm
Lamborghini Murcielago
Saleen S7-R
Porsche 911 GT3
Ferrari 360 Modena

FEMALE MOD PACK

GIOCO: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
VERSIONE: 1.0

■Idea niente male per far sparire un po' di polvere dalla confezione del glorioso RTCW di Activision: un gruppetto di ragazzi con qualche poster da pin up di troppo nella propria cameretta ha ben pensato di pepare le situazioni proposte dal single player e dalle partite multiplayer con signorine più o meno discinte, modifiche alle armi, agli effetti sonori e tutta una serie di chicche che non mancheranno di farvi apprezzare nuovamente la divisione paranormale nazista. L'installazione è automatica, basta decomprimere il contenuto dell'eseguibile nella cartella principale di RTCW!

REVOLT

GIOCO: CALL OF DUTY
VERSIONE: 0.11

■Revolt 0.11 è una modification di Call Of Duty che ci trasporta dagli scenari della Seconda Guerra Mondiale del gioco originale e agli scontri ahimè più che attuali tra terroristi Vs Resto del mondo. Punto di forza di Revolt è l'estremo realismo che è stato dato all'intero gameplay, che però non compromette assolutamente l'azione: infatti le mappe sono studiate per ottimizzare al massimo il gioco di squadra, in modo da evitare che il Rambo di turno spaz-

zi via l'intero Team avversario. Inoltre, anche un buon uso della tattica è fondamentale per poter avere la meglio e vincere la mappa (del resto ogni buon MOD che si rispetti deve avere queste caratteristiche!)
Le armi sono i classicissimi M16/M4 (per i buoni) e varie versioni dell'AK per i terroristi; come accessori da implementare sulle armi troviamo le baionette e ottiche di precisione, quindi anche il corpo a corpo sarà una componente importante durante lo scontro!

GP32: Libertà in movimento!

**GIOCHI ESCLUSIVI

EMULATORI GIOCHI PC

LETTORE MP3

LETTORE JPEG

LETTORE DIVX

...E MOLTO ALTRO!

GP32

BLU (BACK LIGHT UNIT)

MOBILE MEDIA CENTER

La più potente console portatile al mondo, ideale per giocare, ascoltare musica MP3, visualizzare immagini Jpeg, filmati DivX, leggere file di testo e molto altro ancora grazie al sistema operativo "aperto". Intrattenimento digitale senza precedenti grazie al processore 32-bit Risc ARM9. Grandi prestazioni e grafica di alta qualità su schermo 3,5" retroilluminato a 65.536 colori. Giochi e applicativi a risoluzione 320 x 240. Suono stereo 16 bit, 44.1 Khz su 2 altoparlanti più uscita per cuffie stereo. Decine fra giochi, emulatori e programmi, sono liberamente scaricabili via internet. Il GP32 si collega al PC per lo scambio dei dati con il cavo USB e il software in dotazione. Per la memorizzazione dei dati, la console utilizza Smart Media Card fino a 128 Mb.

GPManager per gestire dal tuo PC i files su GP32; scarica decine di giochi, emulatori e programmi freeware da internet ed installali liberamente nella console! Collegamento PC-GP32 via USB.

Il GP32 utilizza SMC fino a 128 Mb.

** Sei giochi esclusivi sono disponibili da fine maggio ...in vendita separatamente dalla console. Chiedili al tuo rivenditore di fiducia!

Lancio europeo: fine maggio 2004

Console GP32 € 199,99*

* prezzo consigliato al pubblico IVA comp.

Graphics by New Media - Tutti i marchi e i simboli correlati sono registrati dai legittimi proprietari

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA:

NEW MEDIA
www.newmediaonline.it

gp32@newmediaonline.it

La console portatile GP32 e i suoi giochi sono in vendita presso:

CHL
www.chl.it

EB GAMES
electronics boutique

PERGIOCO

playpoint.it
The Entertainment Shop

Marylin

...e in tutti i migliori negozi specializzati di videogiochi ed elettronica di consumo.

Per ulteriori informazioni scrivi a: gp32@newmediaonline.it oppure visita il sito: www.gp32.it

STAR TREK AWAY TEAM

gioco allegato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it

SVILUPPATORE
Reflexive

PUBLISHER
Activision

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP, IPX

LOCALIZZAZIONE
Assente

SITO
stawayteam.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La sezione "Gioco Allegato" del Silver Club contiene tutte le patch, gli aggiornamenti, i file e i problemi risolti dei giochi allegati a TGM

Fan della fantascienza, gioite! The Games Machine è veramente lieta di allegare Away Team, un bellissimo gioco di strategia tattica alla "Commandos" ambientato nell'universo di Star Trek!

GIOCO ALLEGATO

In seguito alla guerra contro il Dominio, la Federazione dei Pianeti si rese conto che le strutture della Flotta Stellare, così come sono state concepite e portate avanti per secoli, non erano più adeguate per i tempi che correvano: l'antico rispetto per il nemico, che da sempre ha animato i conflitti in cui è rimasta coinvolta la Federazione, non andava più bene. Così, su proposta dell'Ammiraglio della Flotta Stellare Nolotai, fu istituita in gran segreto una squadra di elementi scelti, l'Away Team, che avrebbe dovuto occuparsi dei cosiddetti "lavori sporchi": infiltrazione, eliminazione silenziosa dei nemici e via dicendo. Per mettere la nuova unità in condizioni di

▲ **Stare abbassati è un buon modo per non farsi vedere dalle guardie nemiche.**

IN SEGUITO ALLA GUERRA CONTRO IL DOMINIO, LA FEDERAZIONE DEI PIANETI HA DECISO DI ISTITUIRE L'AWAY TEAM: UNA SQUADRA DI ELEMENTI VERAMENTE LETALI

Prima di ogni missione, leggiamo il breve briefing che precede l'azione. Non serve sapere il romulano, basta un buon dizionario d'Inglese! ▶

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Prima di mandare indietro un CD, infine, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT" e il sito http://giocoallegato.tgmonline.it, magari la soluzione del problema è già lì! Qualora i problemi persistessero, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:

TGM – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci, 31
20121 Milano

Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante, nel più breve tempo possibile. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. **L'email di riferimento per la sostituzione dei CD rovinati o mancanti è ellis@xenia.it.** Non confondetela con quella per tutti gli altri problemi tecnici, che è **giocoallegato@xenia.it.** Usate quella giusta.

◀ Un rapido cenno dell'occhio a sinistra, e capiamo che solo Slovaak in questo momento risponde ai nostri ordini!

HARDWARE

Per giocare a Star Trek Away Team occorre un processore a 300 MHz o superiore (meglio 400), Windows 95, 98, ME, 2000 o XP con librerie DirectX 8.0 o superiori, 500 MB di spazio libero su disco fisso, una scheda video 100% compatibile con DirectX e almeno 4 MB di memoria, scheda audio a 16 bit, 64 MB di RAM (meglio 128).

poter operare al meglio, alla squadra venne assegnata l'avveniristica nave USS Incursion, dotata di un meccanismo olografico che le permetteva di "travestirsi" da qualunque vascello alieno. Sarete proprio voi a comandare questo manipolo di soldati valorosi, in un gioco di strategia tattica che vi porterà laddove nessun uomo ha mai combattuto prima...

INSTALLAZIONE

Installare Star Trek Away Team è estremamente semplice: basta inserire il CD del gioco nell'apposito lettore, e attendere che la procedura di autostart parta da sé. Qualora non dovesse capitare, sarà sempre possibile installare il gioco manualmente, aprendo le Risorse del Computer, posizionandosi sull'icona del CD, e avviando il programma Autorun.exe, che si trova nella sua directory principale. Scegliete l'opzione "Install" e seguite le istruzioni che compaiono sullo schermo: non sono diverse da quelle di qualsiasi altro programma caricato sul computer... Al termine della procedura, potrete finalmente cominciare a giocare. Non ci sono infatti patch o altri file che vanno inseriti. Sul Silver Disc/DVD, a ogni modo, troverete una copia del manuale in Italiano e la soluzione completa di tutte le missioni, realizzata a suo tempo dal nostro "comandante" Andrea "MAO" Della Calce...

▲ Uno dei nostri soldati è sotto attacco... ma ancora per poco!

COME SI GIOCA

Star Trek Away Team è un gioco di strategia tattica, simile, per concezione, a Desperados, Gunlok e Commandos. Solo che vi porta nell'universo di Star Trek – The Next Generation. Al comando di un manipolo di pochi soldati, ognuno fortemente specializzato in qualcosa, dovrete cercare di superare le missioni proposte di volta in volta dal computer, raggiungendo tutti gli obiettivi e senza subire perdite: l'uccisione di un vostro soldato, o la morte della persona che bisognava salvare, porrà immediatamente termine alla missione, e dovrete rigiocarvela da capo. I soldati si comandano facilmente ricorrendo al pulsante sinistro del mouse: basta cliccare direttamente su di essi, o sul loro ritratto in alto a sinistra, per "attivarne" uno o più. Solo i soldati attivi possono eseguire gli ordini. Cliccando una seconda volta in un punto qualsiasi dello schermo, i soldati attivi cercheranno di recarsi lì. Col tasto destro, invece, è possibile selezionare le armi (dall'elenco che appare in basso a destra dello schermo) e sparare su un obiettivo, nonché raccogliere i bonus (solitamente ricariche, armi o altri gingilli tecnologici). Attenzione, però! Solo i soldati istruiti a usare un determinato oggetto possono raccoglierlo. Questo vuol dire che se a terra c'è un phaser biturbo a reazione, solo un soldato capace di usare quell'arma potrà raccoglierla. Per imparare a giocare come si deve, a ogni modo, vi consigliamo di lanciarvi subito nell'azione, giocando la prima missione (che è a tutti gli effetti un tutorial): nella medesima vi verranno fornite tutte le informazioni necessarie per cavarvela da soli. Noi, per darvi una mano, abbiamo deciso di tradurre tutte le note che appaiono in alto, nella sezione dei messaggi:

▲ Oltre quella barriera di energia il clima è molto caldo. Ma prima di intervenire dobbiamo disattivarla.

LA USS INCURSION È UNA NAVE DOTATA DI UN MECCANISMO OLOGRAFICO, CHE LE PERMETTE DI "TRAVESTIRSI" DA QUALUNQUE VASCELLO ALIENO

DOV'È IL MANUALE D'USO?

Il manuale del gioco si trova in due posti diversi: sullo stesso CD del gioco, nella cartella \Setup\Extras\Help\Manuals, e nel Silver Disc numero 189. Per accedere al manuale è possibile anche inserire semplicemente il CD di Star Trek Away Team, attendere che appaia il menu iniziale del gioco, e poi scegliere la voce Help/Support, Game Manuals e, per terminare, Game Manual ITALIAN, così com'è evidenziato dalle due foto che pubblichiamo qui di seguito.

Per poter leggere il manuale è necessario disporre del programma Adobe Acrobat Reader, che i lettori della versione DVD troveranno nella sezione DVD Essentials. Una versione non recentissima di Acrobat Reader è inclusa anche nel CD del gioco: se non vogliamo faticare troppo, installiamo pure quella.

INSTALLARE STAR TREK AWAY TEAM È ESTREMAMENTE SEMPLICE: BASTA INSERIRE IL CD DEL GIOCO NELL'APPOSITO LETTORE!

▲ Con il tasto V possiamo vedere l'angolo di visuale dei nostri nemici. Premendo Tab più volte passiamo dall'uno all'altro.

▲ Ogni tanto capita anche di incontrare qualche personaggio particolarmente chiacchierone...

1. Concentratevi sulla missione e fate molta attenzione. C'è un obiettivo romulano proprio sul nostro percorso.
2. Selezionate l'intera squadra tenendo premuto il tasto sinistro (del mouse) e creando un quadrato attorno a essa. Quindi cliccate una volta col tasto sinistro per disporre i soldati in formazione d'attacco, dietro al romulano.
3. Una volta che la squadra è in posizione, cliccate (col tasto destro) sull'inventario delle armi, in basso, e scegliete il phaser. Quindi spostate il puntatore sul romulano e, quando il mirino diventa verde, sparate con il tasto destro del mouse.
4. Ottimo, questo compito è stato eseguito! Adesso scivolate silenziosamente attorno all'edificio a nord, in modo da evitare le mine sul terreno. Potete premere il tasto di pausa (Invio) per dare gli ordini a gioco bloccato, quindi premere nuovamente Invio per farli eseguire alla truppa.

5. C'è una sentinella romulana di fronte a voi. Cliccate in basso a sinistra sull'icona "Cone Vision" (tasto V) e selezionate il romulano per osservare la sua visuale. Selezionate T'Andoria ed equipaggiatela con il suo fucile da cecchino (tasto F). Piazzatela in modo che possa colpire il nemico senza essere vista, e quando il mirino diventa verde sparate.
6. Una granata a frammentazione del capitano Refelian ben piazzata può rendere inoffensivi questi romulani...
7. Tutti i soldati romulani sono stati eliminati.

I TASTI DA PREMERE

Imparare le scorciatoie da tastiera è di fondamentale importanza in questo gioco. Siccome comprendiamo che avere il manuale a portata di mano (soprattutto in formato elettronico) non è sempre possibile, ecco l'elenco di tutti i tasti usati in Star Trek Away Team.

Mouse	
Selezionare/muovere	tasto sinistro
Usare/sparare	tasto destro
Oggetto precedente/seguente	rotella
Movimento	
Camminare	W
Correre	R
Abbassarsi	C
Cambiare tipo di movimento	X
Inventario	
Oggetto precedente	+
Oggetto seguente	è
Phaser	P
Granata a concussione	G
Granata EMP	E
Disgregatore neurale	N
Ipospray	H
Fucile di precisione	F
Presa al collo Vulcaniana	K
Fusione mentale avanzata	D
Generali	
Scorrimento mappa	FRECCE
Pausa	INVIO
Salta filmati/seleziona ultimo bersaglio	SPAZIO
Coni di visione	V
Sequenza coni di visione	TAB
Cambia coni di visione	S
Chat (solo in rete)	T
Seleziona tutta la squadra	A
Singoli membri della squadra	1-6
Obiettivi	O
Mini-mappa	M
Zoom avanti	Num+
Zoom indietro	Num-
Azzera lo zoom	Num*
Menu di configurazione	F1
Menu di salvataggio	F9
Menu di caricamento	F10
Salvataggio rapido	F11
Caricamento rapido	F12

▲ Ivan è davvero un hacker provetto, ma i computer li sa anche riparare, quando serve!

▲ La minimappa è un aiuto indispensabile per capire dove sono dislocati guardie e obiettivi...

/TGM/SUPPORT (ovvero: prima di lamentarvi leggete qui)

/TGM/SUPPORT
(ovvero: prima di lamentarvi leggete qua)
Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di rivolgervi alle seguenti risorse online: 1) l'area **GIOCO ALLEGATO** del **Silver Club** di TGM Online, 2) il **forum** omonimo all'indirizzo **giocoallegato.tgmonline.it**, e 3) l'indirizzo e-mail **giocoallegato@xenia.it**. Questi sono gli unici indirizzi dell'assistenza tecnica, eventuali e-mail inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Activision ha una FAQ ufficiale (in Inglese) alla pagina **http://snipurl.com/62a2**

- Il gioco va in crash e torna al desktop
In questo caso potrebbe essere utile configurare lo schermo in modo che il desktop vada a 640x480 punti di risoluzione, a 65000 colori (16 bit). Assicuratevi che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, presso i siti dei relativi produttori. Controllate inoltre che l'accelerazione video sia attivata appieno.

- Mi appare un errore di sistema (pagina non valida) causata da Star Trek.exe!
Seguite tutti i consigli della risposta precedente, inoltre assicuratevi che nel pannello di controllo di Windows, alla voce Sistema > Schede Video, non siano presenti delle voci inattive (driver di vecchie schede sostituite nel frattempo, ecc). Chiudete tutte le applicazioni in esecuzione sul vostro computer prima di lanciare il gioco, antivirus e agenti di sistema compresi.

- Quando carico le missioni mi appare "Fatal error loading the waypoints"
Rimuovete il gioco e reinstallatelo, assicurandovi di non caricare più mod, mappe o skin realizzati da terzi.

- Il gioco richiede il CD originale, ma è dentro!
Prima di disperarvi, assicuratevi che il lettore stia usando dei driver a 32 bit, azzerate le dimensioni della sua cache e attivate il DMA. Assicuratevi inoltre che le lettere all'unità siano assegnate correttamente. Le modalità per fare tutte queste cose cambiano a seconda della versione di Windows: spulciate nel pannello di controllo alla voce "sistema"... Possibilmente, usate lo stesso dispositivo per installare il prodotto e giocarlo.

- I colori sono irregolari: è tutto blu, verde, nero o "spixellato"!
Come sempre, assicuratevi che la scheda video soddisfi i requisiti minimi di sistema e che i driver siano aggiornati. Dopodiché, andate nella cartella di installazione del gioco (normalmente C:\Programmi\Activision\Star Trek Away Team) e aprite il file awayteam.cfg con il blocco note. Modificate la seguente linea:
Display is RGB 565=0
con
Display is RGB 565=1

- Quando avvio il gioco, il computer si resetta brutalmente!
Con ogni probabilità è un'incompatibilità della scheda audio. Di solito si può risolvere il problema installando l'ultima versione dei driver della scheda, oppure disabilitando l'accelerazione hardware del suono (riducendola a "limitata" o eliminandola del tutto). Per farlo basta lanciare il programma dxdiag da Start > Esegui, oppure, dal pannello di controllo di Windows, richiamando le voci Suoni e periferiche audio > Audio > Proprietà audio avanzate > Prestazioni, e cambiando lo slider "Accelerazione hardware". I nomi dei pannelli possono cambiare a seconda della versione di Windows. Con le schede audio Diamond Monster MX400 e Turtle Beach Santa Cruz è necessario disabilitare del tutto l'accelerazione hardware.

- Durante il gioco gli effetti sonori si impastano o vengono ripetuti all'infinito
Come sopra, riducete a "Limitata" l'accelerazione hardware della scheda audio, o disabilitatela del tutto.

- Posso modificare la risoluzione dello schermo?
No, la risoluzione è fissa a 640x480 punti.

- Ho Windows ME, e il gioco mi va in crash quando avvio una partita in multiplayer.
L'inconveniente ha luogo se nel sistema è attiva l'opzione di auto-dial (il PC si collega a Internet tramite modem quando necessario, per esempio per scaricare la posta, o all'avvio di Internet Explorer). Disabilitate l'opzione di auto-dial per giocare in rete con Away team.

- Il gioco va solo in finestra, non riesco a farlo andare a schermo intero
Impostate il desktop a 640x480 punti, 16 bit di colore. Nel caso abbiate installato anche la demo di Away Team, rimuovete entrambi e cancellate fisicamente le cartelle in cui avete installato il gioco e la demo, trascinandole nel cestino di Windows. Reinstallate solo il gioco.

- Non riesco a installare: errore -117 "move data process"
Cancellate tutti i file dalla cartella \Windows\Temp e riavviate l'installazione. Assicuratevi inoltre che il lettore usi driver a 32 bit e che il DMA sia attivo.

- Non riesco a caricare la terza missione, mi dice "file non trovato" o "file not found".
Purtroppo non c'è soluzione al problema. Provate a reinstallare il gioco da capo e a cancellare il contenuto della cartella \Windows\temp.

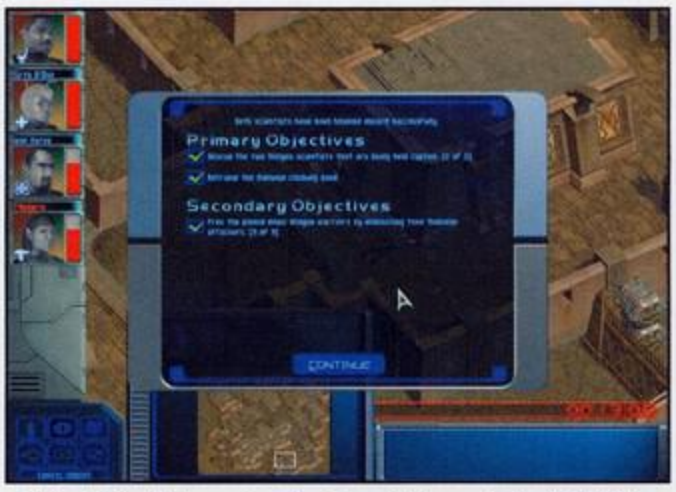
- Ho Windows 2000 (XP) e le partite in multiplayer hanno problemi di stabilità
C'è un problema conosciuto se a ospitare la partita è un computer con Windows 2000 e il/i client hanno invece a disposizione solo Windows 95, 98 o ME: le partite sono instabili. Siccome non c'è soluzione al problema, dovuto ai modi in cui è implementata la rete nei sistemi operativi, l'unica accortezza da prendere è non ospitare partite se si sta usando Windows 2000, lasciando all'altro giocatore il compito da fare da server. La cosa potrebbe affliggere anche Windows XP, ma al momento di scrivere non siamo stati in grado di replicare il problema.

- Il gioco va in crash quando salvo.
Il problema si manifesta durante i dialoghi. Non salvate il gioco se un personaggio sta parlando.

- I testi appaiono corrotti
Non usate i caratteri grandi di Windows.

ATTENZIONE: SE A TERRA C'È UN PHASER BITURBO A REAZIONE, SOLO UN SOLDATO CAPACE DI USARE QUELL'ARMA POTRÀ RACCOGLIERLA!

Avvicinatevi al klingon intrappolato, in modo che possa accorgersi di voi e rendersi utile per risolvere i prossimi obiettivi.
8. Vi suggerisco di prendere un percorso che giri intorno al campo di battaglia, in modo da non finire sotto il fuoco incrociato di romulani e klingon.
9. Adesso scegliete il medico Sirta e ordinatele di accucciarsi (tasto C), selezionando l'icona di movimento in basso a sinistra. Fatele raggiungere silenziosamente la guardia romulana e usate il suo Neural Disrupter (tasto N) per addormentarla.
10. I sensori rilevano un debole segnale di copertura vicino al vascello romulano. Eliminate le guardie e acquisite il piccolo dispositivo di copertura. Ivan Verov, il vostro ufficiale tecnico, dovrebbe essere in grado di usarlo.
11. Una volta che l'area è al sicuro, fate avvicinare Ivan Verov al pannello di controllo. Usate le sue abilità informatiche per disattivare il campo di forza.



▲ **Fine della missione: stavolta siamo stati proprio bravi. E abbiamo raggiunto tutti gli obiettivi!**

Se nel corso della missione doveste essere colpiti, apparirà un messaggio che vi avviserà di una decisione presa automaticamente dal gioco, quella di entrare in pausa. In questo modo potrete assegnare ordini ai membri della squadra o pianificare la fuga del soldato colpito, e poi premere Invio per uscire dalla pausa e attivare il piano. Questa impostazione della "pausa automatica quando colpiti" può essere disabilitata tramite le opzioni del gioco. Buon divertimento!

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Gente che va, gente che viene...

Sick Puppies, software house che ha sviluppato la versione PC di Ghost Master, ha chiuso i battenti lo scorso marzo. Il motivo, brutale nella sua semplicità, pare essere legato all'insoddisfazione della Empire Interactive, publisher del gioco, che non ha apprezzato il lavoro fatto dagli sviluppatori. Stessa sorte anche per Pharaoh Productions, poco conosciuta da queste parti, che ha all'attivo alcuni giochi come Dominion, Neversummer, Demise e Universe: ha ufficialmente annunciato la cessazione delle proprie attività alla fine di aprile per la non "compatibilità" tra le idee del suo presidente e il trend che ultimamente sembra aver preso il mercato.

Per due software house che chiudono i battenti, altrettante iniziano la loro attività. Sto parlando della Wideload Games (www.wideload.com), fondata da un ex dipendente della Bungie, tal Alexander Seropian, il cui primo titolo - non annunciato ufficialmente - sarà un gioco d'azione mosso (guarda caso) dal motore di Halo. Apre anche O~3 Entertainment (www.o3entertainment.com), fondata da Bill Gardner, veterano del settore, che si occuperà di pubblicare e distribuire titoli per varie piattaforme, focalizzandosi principalmente su giochi prodotti da piccoli sviluppatori indipendenti.

L'angolo della toga

EMI avrebbe fatto causa a Electronic Arts per violazione di copyright: la ragione riguarderebbe un certo numero di brani musicali della major utilizzati all'interno di titoli sportivi di EA. Secondo quanto affermato da EMI, EA avrebbe effettivamente fatto richiesta, nel corso del 2003, dell'autorizzazione al loro utilizzo, inserendoli senza però attendere una effettiva risposta da parte della casa discografica. EMI punterebbe a un risarcimento sotto forma di percentuale sul venduto dei giochi, stimata in qualche "decina di milioni di dollari". "L'intera causa fa riferimento a una sola canzone che riprende testi presi da un altro brano", ha commentato Electronic Arts; "Il permesso per l'utilizzo di quella canzone è peraltro stato ottenuto regolarmente dall'artista che l'ha composta. Abbiamo contratti per tutte le canzoni che utilizziamo nei nostri giochi".

Nel frattempo non sembrano aver fine le vicissitudini della Phantom, la console della Infinium Labs presentata qualche mesetto addietro. DiStream, una società di tecnologie video di Jacksonville, ha intentato una causa da dieci milioni di dollari contro Infinium Labs per impedirle di utilizzare i suoi brevetti. Secondo l'accusa, Infinium avrebbe studiato la tecnologia della DiStream e ne avrebbe sfruttato alcuni aspetti per sviluppare la console, interrompendo però il contratto che legava le due società immediatamente dopo, senza alcun preavviso.

● JPEG coperto da brevetto?

Una piccola società texana, la Forgent Networks, ha recentemente lanciato una campagna legale a livello mondiale che potrebbe rivelarsi un vero e proprio terremoto nel rovente mondo dell'informatica. In pratica, Forgent Networks sosterrebbe d'essere proprietaria dell'algoritmo principe che sta dietro alla base del formato di compressione delle immagini JPEG, di cui tutti credo conosciate le caratteristiche. Tale brevetto sarebbe stato registrato nel lontanissimo 27 ottobre 1986 e descriverebbe letteralmente "un metodo informatico per rimuovere da un segnale le informazioni ridondanti, così da renderlo maggiormente adatto a essere trasferito attraverso un medium a limitata larghezza di banda". Quando nell'estate di due anni fa la Forgent Networks svelò l'intenzione di sfruttare il proprio brevetto per raccogliere royalty, il consorzio Joint Photographic Experts Group (o, per l'appunto, JPEG) fu categorico nell'affermare che le tecnologie alla base del proprio formato grafico centravano poco o nulla con quanto indicato dalla stessa Forgent Networks. Ciononostante, la casa texana avrebbe già raccolto contratti di licenza per oltre 90 milioni di dollari da alcune case (tra cui Sony), spaventate dall'idea di dover affrontare una lunga e tormentata vicenda legale dagli oscuri contorni. Le 31 grosse aziende di hardware e di software che il mese scorso si sono visti recapitare gli avvisi di causa in corso annoverano nomi eccellenti: i produttori d'elettronica di consumo JVC, Panasonic, Ricoh, Thomson e Creative Labs; i produttori di macchine fotografiche digitali Fuji Photo Film, Agfa ed Eastman Kodak, i produttori di PC IBM, Dell, Apple, HP, Toshiba e Gateway; i produttori di software Adobe, Macromedia e JASC, PalmOne, Xerox, Toshiba e Kyocera. Tutti sono accusati d'infrangere con i propri prodotti il brevetto di compressione (che Forgent acquistò nello scorso 1997 da una società chiamata Compression Labs), rifiutandosi di pagare le relative royalty. Un caso a parte è quello che riguarda Microsoft, una delle poche aziende a non aver ancora preso una posizione in

VOCI DI CORRIDOIO

L'angolo della celluloide (Metroid)

Un solo titolo di cui parlare, questo mese, ma la notizia è particolarmente ghiotta: John Woo, il regista di Hong-Kong che ci ha deliziato con perle come The Killer, A Better Tomorrow e Face-Off (più una lunga serie di pellicole successive ahimè molto meno interessanti), parrebbe interessato a trarre un film da Metroid, la popolare serie della Nintendo. Woo produrrà il film con la sua Lion Rock Productions (insieme al "solito" Terence Chang e Brad Foxhoven), e ha sottoscritto un'opzione per poterlo anche dirigere; la pellicola non vedrà la luce prima del 2006, e si concentrerà sulle origini della protagonista femminile del gioco, la sexy bounty hunter Samus Aran, impegnata contro i Metroids e la forza che li controlla, Mother Brain. Vi terremo aggiornati.

Ancora pompieri videoludici!

Dopo il successo di Fire Department, Monte Cristo Games è al lavoro a un nuovo strategico in tempo reale che vede come protagonisti i pompieri, intitolato Fire Captain: Bay Area Inferno. Un nome decisamente altisonante, dietro il quale si nasconde una ricca varietà di scenari e situazioni critiche presi dalla vita reale, all'interno delle quali il giocatore, nei panni del comandante della squadra di soccorso, dovrà fare del suo meglio per risolvere diversi problemi. Gli sviluppatori stanno lavorando a stretto contatto con consulenti e pompieri in servizio attivo, così da garantire la maggiore accuratezza possibile nella ricostruzione dei veicoli e delle unità antincendio utilizzate, nella presentazione degli scenari e nella implementazione delle corrette tattiche di combattimento degli incendi, nonché nella modellazione del comportamento di fumo e fuoco (a partire dagli effetti dei diversi materiali combustibili fino al modo in cui le fiamme si diffondono all'interno degli edifici). Fire Captain è ambientato in una cittadina statunitense qualsiasi, lungo la costa occidentale; ci saranno incendi che minacciano i quartieri residenziali, composti chimici di una vicina fabbrica che rischiano di esplodere, un treno che deraglia nei pressi del centro abitato, ecc. Non mancherà una modalità multiplayer, nella quale si farà a gara a chi spegne più rapidamente gli incendi, in una malsana competizione alla nomina di "pompiere del mese".

Ritornano i poliziotti della Vivendi con SWAT 4

Dopo aver annunciato la cancellazione di SWAT: Urban Justice, Vivendi Universal Games presenta il quarto episodio della serie, sviluppato dalla Irrational Games (quelli di Freedom Force) e atteso per l'inizio del prossimo anno.
SWAT 4 permetterà ancora una volta ai giocatori di assumere il controllo di una squadra composta da cinque agenti di polizia super addestrati, impegnati in missioni ad alto rischio, come il salvataggio di ostaggi nelle mani di pericolosi criminali e operazioni di antiterrorismo. Sarà necessario attenersi alle procedure tattiche in uso presso il corpo di polizia. Il gioco sarà mosso dal motore di Unreal, che si occuperà di gestire le sedici ambientazioni presenti nelle varie missioni, mentre la componente relativa alla fisica verrà gestita dal sempre apprezzato Havoc Engine. Nella dotazione di armi dei poliziotti figureranno ovviamente armi vere come la carabina Colt M-4 e il fucile Benelli M4 Super 90. Non mancheranno modalità multiplayer, sia competitive che cooperative.

L'angolo del pacco (Gothic II, Battle Mages, Call of Duty)

Potevamo forse pensare che Call of Duty, uno dei migliori shooter dello scorso anno, potesse rimanere senza la sua bella espansione ufficiale? Ovviamente no! Il pacco si chiamerà United Offensive, non verrà sviluppato dalla Infinity Ward (che ha realizzato il gioco originale), ma dalla Gray Matter Studios (Return to Castle Wolfenstein). L'add-on conterrà, tra le altre cose, tre nuove campagne single player: la battaglia del Bulge per i soldati americani, quella di Kursk per i russi e una terza non meglio specificata per le truppe di Sua Maestà. UO dovrebbe arrivare sugli scaffali di tutto il mondo il prossimo autunno.

La Buka Entertainmente ha presentato il primo add-on ufficiale per il suo RPG Battle Mages, intitolato Sign Of Darkness. Previsto per la fine del 2004, il pacco riprenderà la storia del gioco un migliaio di anni dopo la conclusione delle battaglie tra il Signore del Caos e le forze dell'Ordine. L'espansione conterrà quattro nuove campagne, nuove mappe per il gioco singolo e quello in Rete, un nuovo eroe per ciascuna campagna, unità e upgrade in quantità, ecc.
Brutte notizie invece per l'add-on di Gothic II, uscito in Germania con il titolo di Nacht des Raben (La notte del Corvo), e che potrebbe non arrivare mai da noi: la Piranha Bytes sarebbe infatti così presa dallo sviluppo di Gothic III (hint, hint!) da non avere tempo e mezzi per la localizzazione in lingue diverse da quella tedesca.

merito: pare che stia ancora imbastendo articolate trattative con l'insaziabile società texana. Va subito detto che, qualora il tribunale dovesse riscontrare un effettivo legame tra il brevetto in mano a Forgent Networks e il diffusissimo standard JPEG, le ripercussioni a livello economico per le aziende coinvolte sarebbe devastante. Oltre a ciò, una sentenza in questo senso spingerebbe la comunità internazionale che sviluppa e promuove le tecnologie per Internet e il Web a cercare un'alternativa al formato JPEG. A rendere però il percorso di Forgent parecchio complicato intervengono due agenti: innanzitutto, nel 2006 scadrà il brevetto ventennale che non dovrebbe essere di carattere retroattivo. Inoltre, esisterebbe un'indagine aperta in USA dalla Federal Trade Commission (FTC) in merito alle pratiche concorrenziali tenute da Compression Labs agli inizi degli anni Novanta. La FTC sospetta che questa società abbia evitato di informare la Internet Engineering Task Forces del fatto di avere in mano alcuni algoritmi di compressione alla base del celebre formato grafico. Se l'FTC riuscisse a dimostrare la propria tesi, il brevetto di Forgent Networks diventerebbe più utile come carta igienica che come facile metodo spillaquattrini.
Kikko

●Il browser Opera si veste da suite

Proprio pochissimi giorni prima di scrivere queste righe è stata rilasciata la beta 1 di Opera 7.50, in contemporanea per tutte le piattaforme più diffuse (Windows, Mac, Linux, Solaris e FreeBSD): quest'ultima non solo prevede la presenza dell'ormai noto browser, ma contempla nel pacchetto anche un potente client di posta elettronica e newsgroup chiamato (con poca fantasia) Opera Mail, oltre a un client di chat per utilizzare i servizi IRC. La strada della pubblicazione di "suite" piuttosto che singoli programmi è già stata sperimentata con successo tanto da Microsoft con Internet Explorer che dal team dello strepitoso Mozilla. Opera Mail contiene i classici strumenti del perfetto mailer: una rubrica, un correttore ortografico e filtri per lo spam e la classificazione automatica delle mail. Il cuore della release resta comunque a mio

Blood Magic, nuovo RPG in terza persona

Nel regno dell'Assoluto, l'immortale Modo ha perso i suoi poteri ed è stato spedito sulla Terra come un umano qualsiasi, come punizione per i crimini da lui commessi. Modo è nero dalla rabbia, ed è alla ricerca del modo (ahr ahr) per recuperare i suoi poteri e guadagnare forza sufficiente per distruggere la Terra una volta per tutte. A noi la scelta se combattere per la salvezza del nostro bistrattato Pianeta oppure allearci al malvagio demone. I personaggi principali da cui scegliere il proprio avatar sono quattro: il goffo studioso, la moglie del panettiere, lo zingaro strambo e il grasso fraticello. Nessuno di essi pare essere particolarmente carismatico, ma la dozzina di discipline magiche presenti in BM, la possibilità di combinare tra loro gli incantesimi e le oltre cento armi a disposizione saranno in grado di trasformare chiunque in un Terminator.
Blood Magic, gioco di ruolo in terza persona sviluppato dalla Sky Fallen e pubblicato dalla HD Interactive, conterrà tre diverse storie, basate sull'allineamento del proprio personaggio, oltre centocinquanta PNG, ottocento e passa oggetti (tutti aggiornabili con le oltre duecento rune magiche), modalità multiplayer su Internet e LAN, compreso il supporto per i clan. Home page ufficiale: www.bloodmagicthegame.com.

Annunciata l'espansione ufficiale di Star Wars: Galaxies

La lotta tra l'Impero Galattico e l'Alleanza Ribelle continua con Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed, la prima espansione per il MMORPG ambientato nell'universo di Guerre Stellari, in uscita il prossimo autunno. Il pacco conterrà quindici nuovi veicoli tra cui gli Starfighter e astronavi della serie Millennium Falcon; collocato tra Episodio IV ed Episodio V, questo pacco permetterà di accedere a dieci nuovi settori spaziali, dai Core Worlds all'Outer Rim, i quali saranno esplorabili dai giocatori intraprendendo combattimenti in tempo reale contro avversari od unendosi ai compagni. SWG: JTL comprende più di cento nuove missioni, quattro nuove professioni spaziali e due nuove specie completamente personalizzabili. Se volete saperne di più, vi consiglio di seguire TGM Online, dove vi aspettano un po' di sorprese...

Di nuovo Empire Earth

Vivendi Universal Games ha annunciato il seguito dello strategico in tempo reale della Stainless Studios, sviluppato della Mad Doc Software e previsto per l'inizio del prossimo anno. Come sempre in questi casi, verranno riproposti il gameplay e l'idea del predecessore, solo che tutto sarà "di più": più unità e leader, più civiltà, una migliore gestione delle risorse (che possono essere scambiate), avversari più intelligenti, ecc.; sui campi di battaglia faranno la loro presenza elementi ambientali come la nebbia e la pioggia, in grado di influenzare direttamente i combattimenti. Vivendi non fa mistero di aver focalizzato la sua attenzione sui cosiddetti "casual gamer", ossia coloro che non hanno una vera e propria passione per il genere, ma che vi si avvicinano per la prima volta. L'obiettivo è quello di migliorare tramite opportune modifiche e semplificazioni nella gestione delle risorse e la microgestione dei combattimenti. La home page ufficiale del sito si trova all'indirizzo www.empireearth.com.

Anche Battlefield 1942 avrà un seguito

Electronic Arts e Digital Illusions hanno annunciato il sequel di Battlefield 1942, previsto per la primavera del 2005 e mosso da un motore grafico e fisico nuovo di zecca (che implementerà, tra l'altro, un sistema di controllo della velocità dei proiettili e la composizione delle superfici su cui vanno a impattare, con diversi effetti a seconda dei casi). Ambientato in un futuro assai prossimo, il gioco consentirà di combattere per una delle tre superpotenze mondiali: gli Stati Uniti, la Cina e la nuova Coalizione del Medio Oriente. Armati con i più moderni ritrovati della tecnologia bellica, i giocatori potranno prendere il controllo degli oltre trenta veicoli presenti e sfidare avversari umani su campi di battaglia virtuali, che consentiranno scontri da cento e passa persone.
Battlefield 2 offrirà nuove feature per il gioco di squadra, che consentiranno di lanciarsi nell'azione come combattenti in prima linea o di lavorare dietro le quinte in modalità "Commander", per dirigere e coordinare al meglio le azioni dei propri commilitoni. Il successo in battaglia permetterà ai giocatori di guadagnare medaglie e gradi, con la possibilità di diventare persino Generale, sbloccando nel contempo armi, decal per i veicoli, ecc.

VOCI DI CORRIDOIO

avviso il browser per la navigazione Web, che si rivela come al solito davvero il più leggero e veloce da utilizzare, dando spazio principalmente alla sostanza cha ai superflui fronzoli. "Opera 7.50", si legge sul sito, "continua a migliorare la velocità e il supporto agli standard, conservando nello stesso tempo il suo primato di più piccolo browser con piene funzionalità". Altre piccole novità riguardano uno stile grafico decisamente più curato e professionale, nonché la presenza di un pannellino che fornisce un accesso più veloce alle funzionalità chiave del browser, quali ad esempio i bookmark, le note e la posta. Provatelo, ne vale davvero la pena! **Kikko**

● Ancora grane per i truffati del 709

Ricorderete come qualche mese fa avessimo sviscerato al midollo il problema che ha coinvolto migliaia di utenti Telecom che sono incappati in una serie di dialer che staccavano la propria connessione analogica dai singoli provider per ricollegarsi a numeri telefonici dal prefisso 709, con susseguente (e abnorme) lievitazione delle bollette telefoniche. Vista la delicatezza e l'importanza della cosa, ci pare decisamente appropriato fare servizio pubblico girandovi un sunto dell'ultimo comunicato stampa comparso sul sito della ADUC (Associazione per i Diritti degli Utenti e dei Consumatori), il quale, oltre a erudirci sugli scandalosi sviluppi della faccenda, ricorda quali debbano essere le corrette procedure legali per uscirne vivi, sperando davvero che nessuno di voi abbia da togliersi questa castagna dal fuoco!
"Si apprende dalla Polizia Postale del Veneto che, in quella regione, sono state 7 mila le denunce/segnalazioni alla magistratura di presunte truffe su Internet effettuate attraverso i dialer. [...] Ci soffermiamo su questo comunque elevato numero di utenti del servizio Telecom Italia che, per ovviare alla superbollette, ha seguito i consigli della stessa Telecom. Il dato numerico, pur se circoscritto geograficamente, ha tutte le caratteristiche per essere assunto come riferimento del fenomeno e, soprattutto, del pasticcio/beffa messo in atto da Telecom. Fa sapere la Polizia Postale del Veneto, che queste denunce/segnalazioni saranno tutte

Hercule Poirot indagherà sui nostri monitor!

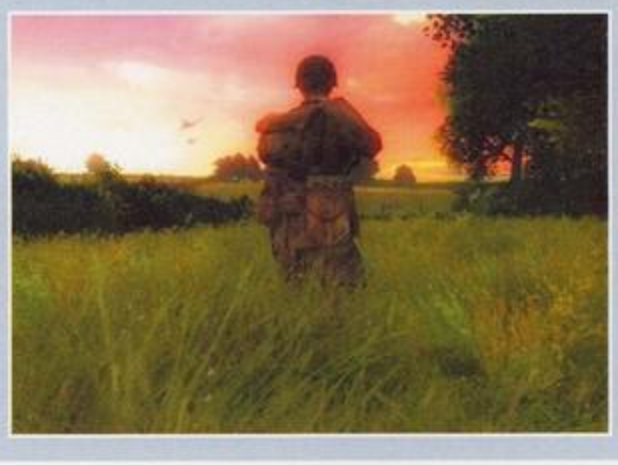
Dopo anni di vane richieste, Matthew Prichard, il nipote di Agatha Christie, ha finalmente acconsentito allo sviluppo di giochi su licenza con il nome della nonna e del suo personaggio più famoso, il detective belga Hercule Poirot. A occuparsene sarà la Chorion, che svilupperà cinque diversi videogiochi basati sui romanzi dell'autrice; per inciso, l'autorizzazione arriva dopo sei anni di richieste da parte della software house. «Mia nonna è sempre stata molto interessata a nuovi modi per raggiungere persone che potessero trarre divertimento dalle sue opere, avrebbe detto Prichard; adattarle per PC ci consentirà di introdurre misteri e storie classiche a un pubblico del tutto nuovo, e mantenerne intatto il nome e l'importanza negli anni a venire». A questo punto dobbiamo solo attendere i primi annunci ufficiali!

GMX annuncia D-Day, 1944

Giusto in tempo per il sessantesimo dello sbarco in Normandia, GMX Media pubblicherà D-Day, 1944: Invasion of Europe (www.gmxmedia.net/dday), un corposo add-on per Combat Flight Simulator 3, il simulatore militare di volo targato Microsoft. Il pacco conterrà una inedita campagna dinamica che coinvolge sei nazioni: Inghilterra, Australia, Nuova Zelanda, Canada, Stati Uniti e Germania. Non mancheranno inoltre quattro campagne "lineari" che cominciano dal 6 giugno del 1944; in totale, l'espansione conterrà la bellezza di 378 missioni. I livelli in single player ricalcheranno tutta la campagna del D-Day battaglia per battaglia, dagli atterraggi a Caen agli scontri per Villers-Bocage; tutte le unità e le divisioni dell'epoca saranno dislocate esattamente dov'erano, e giorno per giorno seguiranno gli spostamenti di allora. Ma attenzione... Il 18 giugno il tempo si mise al brutto, e i rifornimenti per gli alleati si assottigliarono gravemente...

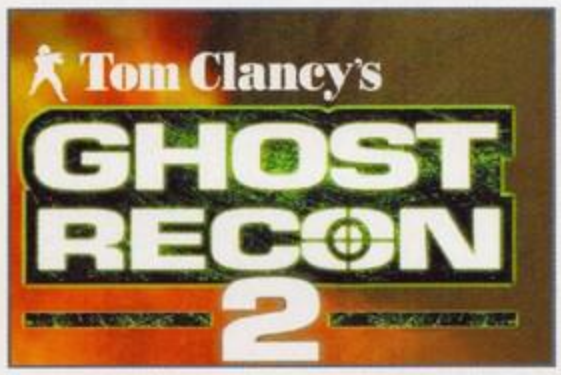
Brothers In Arms, da UbiSoft e Gearbox

UbiSoft e Gearbox annunciano una partnership per lo sviluppo di un nuovo titolo ad ambientazione bellica, il primo di una serie «destinata a rivoluzionare il genere dei videogiochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale»: si tratta di Brother in Arms, la cui uscita è prevista per la prossima estate, sia su PC che su console.
BiA è basato su una storia realmente accaduta, quella del sergente Matt Baker, capitano di una squadra di paracadutisti durante il D-Day, impegnato a portare a termine la missione con successo, cercando al tempo stesso di preservare la vita dei membri dell'intera squadra. Le vere vicende e tutti gli eventi storici che si potranno rivivere nel corso della pericolosa missione porteranno il giocatore attraverso campi di battaglia meticolosamente ricostruiti grazie al solito materiale originale dell'epoca.



Un altro gradito ritorno: Ghost Recon 2

Dopo lunga attesa, UbiSoft ha finalmente annunciato il seguito dello sparatutto tattico-militare firmato Tom Clancy, previsto per questo autunno. Al momento i dettagli sono piuttosto scarsi: il gioco sarà ambientato nei caotici scenari generati di un ipotetico conflitto moderno e offrirà ai videogiocatori un inedito punto di vista su come i conflitti potrebbero essere affrontati nell'immediato futuro. Oltre a un motore grafico completamente nuovo, il nuovo capitolo offrirà una maggior libertà d'azione rispetto al predecessore, ponendo il giocatore al comando di una squadra di elementi delle forze speciali coinvolta in una missione volta a scongiurare una crisi geopolitica ambientata in Asia. Non mancherà, manco a dirlo, una sana e robusta modalità multiplayer. Contiamo di fornire più informazioni in un prossimo numero di TGM, magari sotto forma di preview. Nel frattempo, tenete d'occhio il sito www.ghostrecon-2.com.



archiviate, perché riguardavano l'ipotesi di frode informatica a carico di ignoti, cioè le società fornitrici dei dialer, cui Telecom si sarebbe limitata a fornire la numerazione e a fatturare agli utenti, per conto di queste aziende, i relativi consumi. Chi ha seguito i consigli della Telecom (pagare parte delle superbollette - relativa al consumo abituale - segnalando con un fax alla stessa Telecom il tipo e il motivo del pagamento ridotto, e denuncia contro ignoti) si ritrova ora dalla parte del torto: è insolvente rispetto alle bollette, che dovrà pagare, presupponiamo anche con tutti i carichi di mora e interessi. La Telecom si é vestita con gli abiti della crocerossina, tenendo sempre il coltello dalla parte del manico: l'inadempienza delle bollette pagate parzialmente e la segnalazione tramite un fax che non ha alcuna valenza legale... non sono pochi coloro che, senza attendere l'archiviazione della Polizia, si erano già visti ingiungere il saldo delle bollette parzialmente scoperte, o persino il taglio della linea. [...] Per queste ragioni, abbiamo sempre consigliato un metodo diverso di contestazione di queste superbollette, per coloro che erano certi di non aver mai fatto un collegamento a rischio e si erano accorti dell'importo spropositato solo sulla bolletta. Il metodo migliore consiste nell'inviare a Telecom una raccomandata A/R (che ha valore di legge come messa in mora) in cui si sostiene che sulla propria linea ci sarà stata una immissione esterna (rimandando a loro l'onere di sbrogliare e risolvere la cosa), e su questa base chiedere il rimborso delle cifre addebitate, da accreditare sulla bolletta successiva. Inoltre, si dovrà chiedere la disattivazione alla fonte dei numeri 70X etc., e dichiarare che non si vuole usufruire della disattivazione numerica affidata a se stessi. È importante sottolineare che se di questa richiesta non si riceverà riscontro entro 15 giorni, si adiranno le vie legali davanti al giudice di pace. La bolletta incriminata andrà pagata integralmente nei tempi dovuti, così si eviterà il possibile distacco della linea per morosità. La denuncia che Telecom ha consigliato serve solo ad accollarsi la responsabilità di quanto accaduto: quest'ultima, invece, potrebbe essere un problema di funzionalità delle linee

Sviluppato in Italia il gioco di Youngblood

La software house italiana Twelve Games (www.twelvegames.com) ha annunciato ufficialmente lo sviluppo di Youngblood, titolo tutta azione basato sull'omonimo fumetto di Rob Liefeld. Il gioco è attualmente in fase di lavorazione per PC, Xbox e Macintosh e si avvale della prestigiosa collaborazione di Chad ed Eric Walker, disegnatori ufficiali del fumetto originale. YoungBlood consentirà al giocatore di comandare l'intera squadra dei supereroi protagonisti del fumetto (Chapel, Shaft, Bedrock, Vogue, Diehard, Fotone), che dovranno affrontare diverse missioni nelle quali sarà assolutamente necessario il gioco di squadra, come si conviene a un vero team di eroi in calzamaglia. Ogni oggetto presente nei livelli di gioco avrà i suoi parametri fisici e per questo motivo potrà essere spostato, distrutto, usato come riparo, nascondiglio, ecc. I personaggi, dal canto loro, saranno dotati di RagDoll system. Per poter vedere il gioco in azione sarà necessario attendere il prossimo ECTS di Londra, quando verrà presentata la prima demo giocabile.

Dieci anni di Elder Scrolls!

La popolare serie RPG di Bethesda ha festeggiato lo scorso mese il suo decimo anniversario, e per l'occasione la software house americana ha organizzato una serie di iniziative davvero intriganti. La più importante ed attesa da moltissimi appassionati è il rilascio del primo episodio della serie, The Elder Scrolls: Arena, completamente gratuito e liberamente scaricabile dal sito elderscrolls.com.
Come si premuniscono di farci sapere gli sviluppatori, un gioco vecchio di dieci anni, per quanto bello, difficilmente girerà anche sui nuovi sistemi operativi; per questo motivo, nella pagina di download di Arena trovate anche il link a DosBox, un emulatore gratuito che permette l'esecuzione di programmi DOS su sistemi con Windows XP, NT e 2000.

In arrivo Myst IV e un'espansione per Myst III

Doppio annuncio carpiato per l'avventura più famosa di UbiSoft, il cui terzo capitolo verrà arricchito nei prossimi mesi da un'espansione commerciale (che segue di qualche settimana quella gratuita rilasciata dopo la chiusura di Uru Live) e della quale è in preparazione la quarta puntata. Cyan Worlds sta infatti ultimando Uru: The Path of the Shell, pacco che dovrebbe uscire il prossimo giugno, il quale riprenderà la storia da dove si è fermata l'espansione gratuita To D'ni; per la gioia di chi si è perso qualche puntata, dovrebbe uscire in concomitanza con l'espansione anche un cofanetto "totale globale".
Per quanto riguarda Myst IV, il gioco si intitolerà Revelation; come già accaduto con Uru, la colonna sonora sarà realizzata in collaborazione con Peter Gabriel. Pur mantenendo intatto il particolare stile visivo che da sempre contraddistingue la serie, Myst IV svelerà un complesso dramma familiare: una giovane fanciulla sparisce e per la tragedia vengono accusati i suoi due cattivi fratelli, Sirrus e Achenar. Inutile dire che le cose non sono andate esattamente così, e che toccherà al giocatore risolvere il mistero che si cela dietro questo rapimento. Gli strumenti utili saranno le consuete esplorazione e investigazione, le quali porteranno poi alla "rivelazione" finale.

Anche UbiSoft combatte nel Pacifico

La serie di simulatori della Maddox si arricchisce di un nuovo capitolo, ambientato nella Seconda Guerra Mondiale (e te pareva), intitolato Pacific Fighters. Nel gioco saranno disponibili più di 40 modelli di aeroplano e, scegliendo se unirsi agli alleati o combattere sotto i vessilli dell'impero Giapponese, il giocatore potrà mettersi al comando del potente F6F Hellcat, del temibile Zero giapponese o del Supermarine Seafire britannico. Gli aspiranti piloti potranno poi decollare e atterrare su una portaerei nel pieno dell'azione bellica e scegliere tra un grande numero di missioni specifiche dedicate ad azioni di bombardamento, che includono l'assalto con gli aerosiluranti, bombardieri in picchiata e il più classico bombardamento ad alta quota. Gli obiettivi di queste missioni di bombardamento includono unità navali e mezzi anfibi da sbarco, bunker e fortificazioni costiere e una vasta gamma di veicoli a terra, ognuno dei quali è stato riprodotto con estrema cura. Non mancheranno modalità di gioco multiplayer, sia competitive - dogfight - che cooperative. Il sito ufficiale del gioco è www.pacific-fighters.com.

Telecom. MAI usare il fax, perché l'unica certificazione di aver fatto quanto si dice può essere valida solo se si usa la raccomandata A/R. Infine, la disattivazione alla fonte (e non quella numerica sul proprio apparecchio) serve a una nuova richiesta di pagamento di questi servizi e a escludere in assoluto la possibilità di averli attivati da sé."
Kikko

● Microsoft (ri)apre all'open source

Sebbene pochi se ne siano accorti, lo scorso 5 aprile è stato il giorno in cui si è verificato un accadimento storico per il mondo dell'informatica. Nell'occasione, Microsoft ha rilasciato il suo primo software open source! La casa di Redmond ha deciso infatti di diffondere il codice di WiX (Windows Installer XML, un piccolo insieme di tool per sviluppatori) tramite uno dei siti più autorevoli e conosciuti dalla comunità open source: Sourceforge.net! Nel recente passato alcuni segnali d'apertura da parte di Microsoft si erano intravisti quando aveva permesso a una ristretta cerchia di clienti di poter studiare una parte del codice di alcuni suoi prodotti, senza tuttavia poterne modificare i contenuti. Nel caso della suite WiX, la casa dello zio Bill ha optato per una licenza CPL che permette agli sviluppatori di modificarne il codice per riutilizzarlo all'interno di prodotti commerciali. WiX è un aggregato di strumenti (un compiler, un linker, un gestore di librerie e un decompilatore) che consentono di realizzare pacchetti d'installazione per Windows a partire dal codice scritto in XML. Questi tool, che girano esclusivamente sotto Windows NT e 2000, vengono già utilizzati da diversi team di sviluppo interni di Microsoft, fra cui quelli di Office e SQL Server. In un comunicato, stampa Rob Mensching, il capo programmatore di WiX, ha così commentato: "Nel 1999 e nel 2000 percepivo che molta gente, all'interno di Microsoft, non afferrava in pieno cosa fosse la comunità open source, così ho cercato di farglielo capire fornendo loro un esempio: WiX!" Bisogna dire che questo timido approccio da parte di Microsoft verso i codici aperti potrebbe essere stato stimolato da due fattori non proprio secondari.

VOCI DI CORRIDOIO

Scontri per tutti, grazie a Mashed!

Previsto il prossimo giugno per PC, Xbox e PS2, Mashed è il nuovo titolo automobilistico arcade di Empire Interactive, in perfetto stile Destruction Derby. In esso i giocatori si sfideranno all'interno di tredici diverse arene, contraddistinte da ambientazioni e caratterizzazioni specifiche per ciascuna di esse, all'interno delle quali ogni mezzo sarà buono per eliminare gli avversari e vincere la competizione.

Oltre ai soliti speronamenti del caso, a disposizione dei piloti ci saranno numerosi power-up dalla potenza devastante: missili a ricerca, mine, mitragliatori, chiazze d'olio da lasciare dietro di sé, lanciafiamme, attacchi aerei (!), ecc. Nella modalità multiplayer sarà possibile sfidare un massimo di tre giocatori, secondo il classico "tutti contro tutti" o a squadre.

Aggiornamenti su Virtual Grand Prix 2

Vi ricordate di Virtual Grand Prix 2, l'annunciato titolo di corse della AlasSoft di cui ci siamo occupati nei mesi passati? Beh, ci sono un po' di novità. La prima e buona notizia è che in questi mesi il lavoro della software house è andato avanti: la versione per MacOS di questo simulatore di guida tutto italiano è infatti già in produzione, e sul sito Virtual Programming è possibile pre-ordinarne una copia (solo Mac, attenzione!).
Per quanto riguarda la versione Windows, il lavoro degli sviluppatori è pressoché terminato e in queste settimane il prodotto è nelle mani della Lago (il distributore), che sta valutandone la bontà per una sua futura distribuzione. La versione PC, diversamente da quella MacOS, punterà maggiormente sulla giocabilità e sulla facilità d'uso per ovvie ragioni commerciali; non temano però gli appassionati delle corse virtuali pure, perchè si sta valutando l'ipotesi di una piccola patch che permetta di portare i parametri della simulazione ai massimi livelli possibili nel gioco. A questo punto non rimane altro da fare che attendere e sperare che Virtual Grand Prix 2 diventi presto una realtà anche per noi "poveri" PC-isti! Per maggiori informazioni, www.virtualgrandprix2.com.

Hercules®

Manda i piatti a tutto gas!

DJ CONSOLE

Mixa i tuoi file audio (MP3, WMA...) e dai vita alla festa come un vero DJ! Hercules DJ Console è il controller ideale. Questo banco di mixaggio esterno non ha eguali per PC portatili e desktop nella sua fascia di prezzo!

Semplice da installare ed auto-alimentata traminte la porta USB, include tutte le più importanti funzioni utilizzate dai DJ professionisti: un crossfader, due piatti di scratch, controlli per i loop, il tono ed il tempo... Con il semplice ed intuitivo pacchetto software incluso, sarai in un attimo l'animatore delle tue feste!

Lasciati guidare dal tuo senso del ritmo come i DJ dietro ai loro piatti!

Con la sua cover protettiva removibile, la tracolla, il solido design e le dimensioni compatte, potrai portare DJ Console con te ovunque tu vada!

Inoltre, Hercules DJ Console è anche una potente scheda audio esterna a 24-bit, e, nei momenti di relax dai tuoi mix, gusterai l'audio a 5.1 canali dei tuoi film DVD sul PC.

249,90€
*IVA inclusa**

Novità, aggiornamenti dei driver, informazioni sui prodotti...

www.hercules.com

* Prezzo consigliato al pubblico.

Hercules® è un marchio registrato di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e/o marchi registrati sono qui riconosciuti ed appartengono ai rispettivi proprietari. Le illustrazioni sono indicative. Contenuti, design e specifiche possono variare senza preavviso ed essere differenti da paese a paese.

Digital Extremes lascia Atari e annuncia Pariah

La software house da sempre legata al nome di Unreal e a quello di Atari abbandona la casa francese e stringe un accordo di publishing con la Groove Games per il suo prossimo videogioco, intitolato Pariah (www.pariahgame.com), titolo d'azione in prima persona in fase di sviluppo da ormai un paio d'anni, sia per PC che Xbox.

Non si conoscono ancora molti dettagli del gioco, definito "il più ambizioso" mai concepito dalla Digital Extremes", che avrà una "trama avvincente" che miscela elementi tipici degli FPS a quelli di un survival horror. Il motore grafico sarà - sorpresa, sorpresa - una versione potenziata dell'Unreal Engine. L'avreste mai detto?

Due nuovi titoli dalla 3000AD

La software house di Derek Smart annuncia due nuovi titoli in arrivo nel prossimo biennio. Il primo è Universal Combat: Edge to Edge, gioco tutta azione ambientato nel mondo di UC, il quale conterà otto classi di marine e due di piloti, cui si aggiunge una ampia gamma di armi, veicoli, astronavi e vascelli da combattimento. Il motore grafico sarà lo stesso di Universal Combat, adeguatamente migliorato, cui si aggiungono nuove animazioni scheletali dei personaggi; UC: E2E avrà una campagna single player da quindici missioni e modalità deathmatch e capture the base per 64 giocatori in contemporanea. Il secondo titolo annunciato è KnightBlade: Final Flight, gioco di combattimento e azione previsto per il terzo quarto del 2005 per Xbox, cui potrebbe seguire con ogni probabilità una versione PC, ma del quale non sono stati al momento annunciati ulteriori dettagli.

Stainless Studios annuncia Novadrome

Mentre aspettiamo di sapere se e quando vedrà la luce il quarto episodio della famigerata serie automobilistica, Stainless Studios ha annunciato Novadrome (www.novadrome.com), un nuovo arcade di corse nel quale non dovremo investire innocenti pedoni, ma gareggiare contro degli alieni in corse futuristiche in stile Destruction Derby. La storia è molto semplice: il vostro alter ego digitale è stato rapito dagli alieni e portato su Nova, un pianetucolo sperduto chissà dove; a costui viene data una macchina, per poi essere spedito nelle arene di gioco. Volente o nolente, quindi, dovrà intraprendere una carriera in questo bizzarro mondo delle corse, dove le macchine hanno un look decisamente aggressivo e dotazioni di armi da far invidia a Terminator: cannoni al plasma, corazze termiche, lanciamissili e cose di questo genere. Con le prime vittorie arriveranno veicoli e armamenti più potenti, mentre gli avversari si faranno più agguerriti e le piste sempre più complesse, piene di giri della morte, rampe e trappole di ogni sorta. Novadrome conterrà un totale di novanta livelli, ventisei tipi di macchine e relativi power-up, quattro boss di fine livello, cinque modalità di gioco tra cui il multiplayer, in split screen per le console e online per la versione PC.

Innanzitutto Microsoft, pur non avendo mai adottato nei propri prodotti licenze aperte, ha tuttavia attinto dall'open source porzioni di codice che anche oggi si trovano alla base dello stesso Windows e di altri programmi. In secondo luogo, bisogna ricordare che di recente Microsoft è stata vittima di un attacco informatico che ha avuto come risultato il furto e la pubblica esposizione di parte del cuore algoritmico dello stesso Windows. Che sia un classico esempio del detto "buon viso a cattivo gioco"?

Kikko

● Un museo al prossimo E3

L'imminente fiera di riferimento E3 ospiterà, tra le varie iniziative, anche un museo sulla storia dei videogiochi, curato essenzialmente da Intellevision Production e Classic Game Expo. In effetti il materiale a disposizione dovrebbe essere parecchio, visto che oramai sono diversi i lustri nei quali il fenomeno del gioco elettronico è transitato, passando da esperimento scientifico a fenomeno di nicchia, per poi arrivare negli ultimi anni a esplodere come fenomeno di massa, con un fatturato paragonabile a quello prodotto dalle major cinematografiche hollywoodiane. L'esposizione interna all'E3 comprenderà le prime console domestiche (presumibilmente, a farla da padrone sarà l'Atari 2600), alcuni storici cabinati e i vecchi classici per Apple II e Commodore 64. Più che sicura la presenza di Donkey Kong, Pac Man e Tempest tra i titoli in mostra. Al fine di raffinare ulteriormente lo stand, creando un'atmosfera un po' retrò, sarà allestito un tipico salotto americano in stile anni 80. Il presidente e co-fondatore d'Intellivision Production, Keith Robinson, felicissimo di sponsorizzare questo evento, ha così commentato l'iniziativa:" I ragazzi del Classic Gaming Expo sono profondamente affezionati al passato dei videogiochi e sono forti sostenitori di Intellivision Production. Siamo eccitati all'idea di dare al pubblico dell'E3 l'opportunità di scoprire come tutto è cominciato, oltre a dare loro la possibilità di provare i predecessori degli attuali videogiochi che tutti giocano oggi sulle attuali console." A quando un'iniziativa del genere anche al nostro sempre più sottotono SMAU? **Kikko**

VOCI DI CORRIDOIO

Sei nuovi titoli dalla Buka Entertainment

Il prolifico publisher sovietico, in vista dell'ormai imminente E3 (almeno per me che scrivo), ha annunciato nel giro di un mese ben sei nuovi prodotti, dei quali vi accenniamo brevemente.

Uno di questi è **Moscow Rush** (inizio 2005), gioco di corse ambientato a Mosca, che vede protagonista un tamarro con la passione delle automobili e la loro customizzazione; una sorta di NFS: Underground in chiave sovietica, insomma, che ha dalla sua la fedele ricostruzione dell'intera città di Mosca (traffico compreso). **Operation: Matriarchy** (inizio 2005): si tratta di uno sparatutto in soggettiva ambientato sul pianeta Velian, nel quale un'epidemia di proporzioni planetarie, probabilmente dovuta a un virus proveniente dallo spazio, ha modificato i corpi delle donne che lo abitano, rendendoli parte di un'intelligenza collettiva, controllata da creature non umane. Al giocatore, nei panni di un povero marine, il piacere di vedersela con queste virago impazzite... **Hellforces** (metà 2005) è un FPS dal sapore demoniaco: nel corso della sperimentazione di forme di energia alternative, il biofisico Henry Alfred Cole ha trovato un modo di estrarre l'anima dal corpo umano, utilizzandola come sorgente di energia, con un piccolo e non trascurabile effetto collaterale: i corpi senz'anima si trasformano in zombie. A chi toccherà sterminarli tutti e impedire che si aprano le porte dell'Inferno? **Pacific Storm** (autunno 2004): ecco un ibrido tra un war-game e un simulatore di volo, con un po' di strategia in tempo reale. Questo gioco ripropone le maggiori battaglie del Pacifico, che potranno essere affrontate sia dalla parte degli americani che dei giapponesi. **Pathologic** (autunno 2004) è un gioco di ruolo ambientato in una strana e isolata città sviluppatasi intorno a un lugubre mattatoio, dove per motivi ancora inspiegabili e misteriosi un gravissimo morbo sta decimando la popolazione. **The Stalin Subway** (inizio 2005): sparatutto in soggettiva ambientato nella Mosca del 1952, dove nei bui corridoi del Cremlino qualcuno sta tramando per rovesciare il regime di Stalin. Il protagonista del gioco è l'ufficiale del KGB Gleb Suvorov, che si trova suo malgrado coinvolto in questa gigantesca cospirazione.

Disponibile ora!

Back... in black.

NINJA GAIDEN®

SOLO PER XBOX

www.ninjagaidengame.com

TECMO | 100% GAMES

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

Ninja Gaiden®. ©Tecmo, LTD.2004. Tecmo and Tecmo logo are registered trademarks of Tecmo, LTD. Team Ninja and the Team Ninja logo are trademarks of Tecmo, LTD. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

Dossier

QUANDO LE STAR SONO I PROGRAMMATORI

Paolo Besser paolone@xenia.it

Tutti sappiamo che l'E3 è la manifestazione più attesa dell'anno nel settore ludico, perché a Los Angeles possiamo ammirare in vetrina i giochi del futuro. Ma, lontano dai riflettori, a San José si è tenuta la nuova edizione della Game Developers Conference, un summit dove le vere star sono i programmatori.

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi tutte le news sugli eventi che riguardano il mondo dei videogiochi!

Le fiere come l'E3 sono indubbiamente dei bei posti dove andare, quando si vuole sapere quali sono i giochi che usciranno in futuro. Ma ci sono manifestazioni altrettanto importanti che, per un motivo o per l'altro, non raggiungono l'interesse delle masse. Una di queste è la Game Developers Conference, che quest'anno si è tenuta a San Jose, in California, nei giorni compresi fra il 22 e il 26 marzo scorsi. Possiamo immaginare questa conferenza come una sorta di "Tavola Rotonda" a cui partecipano tutti i grandi nomi del videogioco, o come un'occasione irripetibile per incontrare di persona i vari John Carmak, Tim Schafer, Will Wright, Warren Spector e via dicendo, e comprendere dalle loro parole come saranno i videogiochi del futuro, la direzione intrapresa dal mercato, e i piccoli grandi trucchi (di programmazione e non) che hanno reso celebri le loro creazioni. Non dobbiamo, però, cadere nell'errore di considerare la Game Developers Conference come un grigio susseguirsi di summit e paroloni, perché sono comunque presenti una expo e diverse attività e manifestazioni complementari, che danno un pizzico di colore.

I VIDEOGIOCHI, FRA DIVERTIMENTO EPIDERMICO E STUDIO APPROFONDITO

Cosa rende un gioco effettivamente divertente? Perché alcuni giochi ci piacciono, e altri ci fanno irrimediabilmente schifo? Quali sono le variabili a cui un programmatore e un game designer devono prestare maggiore attenzione? Gli interventi in proposito sono stati numerosissimi. Will Wright, per esempio, nella sua lunga trafila di espansioni per The Sims non ha mai fatto mistero di osservare i videogiocatori durante il play test: "capire quali sono le mosse che eseguono più spesso – ha detto – è di fondamentale importanza per decidere a quali opzioni dell'interfaccia dare maggiore o minore visibilità". Pacifico. Un po' meno banale, invece, è stato il commento di John Hopson, responsabile del play test di Microsoft, che nel suo lungo intervento alla conferenza, ha voluto studiare a fondo le meccaniche di diversi generi di gioco, elencando i punti di forza dei maggiori successi di ciascuno. Hopson ha una lunga esperienza in campo psicologico, e con una lunga serie di esempi ha spiegato ai giovani programmatori che lo ascoltavano cosa fare e cosa evitare nei loro giochi. David Freeman, autore

Nello stand di nVidia si puntava soprattutto all'arte e alle capacità creative...

Alla Game Developers Conference si sono tenuti diversi seminari e diversi incontri pubblici, nei quali i visitatori hanno potuto informarsi sul mercato e sui giochi.

LA GAME DEVELOPERS CONFERENCE È UNA SORTA DI "TAVOLA ROTONDA" A CUI PRENDONO PARTE TUTTI I GRANDI NOMI DEL VIDEOGIOCO

MICROSOFT: UNA PIATTAFORMAUNICA DI SVILUPPO

Uno degli interventi di maggiore interesse della manifestazione è stato sicuramente quello di Microsoft, che con l'introduzione di XNA vuole proporre una piattaforma di sviluppo software comune per PC e Xbox, anzi, di più, un vero e proprio "ecosistema naturale dove sviluppare i videogiochi" (parola di J. Allard, corporate vicepresident dell'area Xbox di Microsoft). XNA si propone come un ambiente di sviluppo dove convivono tecnologie tipiche del computer e della console, dalle DirectX all'HLSL (High Level Shading Language, un linguaggio di programmazione per gli effetti grafici), dal PIX (un sistema di analisi delle pipeline) allo XACT (un tool di authoring audio per Xbox), passando per il protocollo di rete Xbox Live!, per profili unificati delle periferiche e via dicendo, il tutto infilato nell'ambiente familiare di Visual Studio, che verrà ottimizzato per la creazione dei giochi. Secondo Allard, l'80% del tempo impiegato nella progettazione di un gioco viene perso nella creazione dei tool necessari alla realizzazione del titolo stesso, mentre solo il restante 20% del tempo è davvero "utile" per il prodotto. Ebbene, Microsoft è convinta che in seguito all'introduzione di XNA queste percentuali si invertiranno. Quanti saranno pronti a scommettere sulla bontà di questa piattaforma? Non ci è dato saperlo, però possiamo già dire che Valve, Epic, High Voltage Games e Pseudo Interactive hanno deciso di supportarla.

Al padiglione della ATi si è parlato soprattutto di computer grafica e animazioni, visto che per R420 era ancora presto...

di "Creating Emotion in Games", un saggio sulla capacità di attirare il giocatore e incollarlo allo schermo, ha analizzato ben quattordici modi diversi di presentare l'eroe a chi dovrà poi impersonarlo, perdendosi in lunghe e succose analogie fra il mondo del cinema e quello dei giochi. Due media che, fra l'altro, dopo un lungo corteggiamento sono ormai convolati felicemente a nozze, con film che assomigliano sempre di più a videogiochi, e giochi pensati per usare lo stesso linguaggio del cinema. Non a caso, uno degli interventi più gustosi in assoluto è stato quello di un genio della computer-graphic.

Phil Tippett, fondatore di uno Studio di animazione che porta il suo stesso cognome, ha intrattenuto gli astanti con una lezione storica sull'animazione, che non ha mancato di interessare un po' tutti, dai grafici ai semplici fan dei cartoni animati. Tippett ha una lunga esperienza in materia, avendo collaborato anche a film del calibro di Star Wars, Dragonslayer, Robocop, Jurassic Park, e Starship Troopers. Il suo intervento è cominciato con una rassegna delle tecniche di animazione più antiche, risalenti addirittura a migliaia di anni fa, con cui i popoli asiatici e africani cercavano di "dare un'anima" alle rappresentazioni di dei, uomini e animali. Esperimenti dalla portata limitatissima, è vero, ma che hanno gettato le basi per la moderna animazione, resa possibile dall'avvento del cinema. Tippett si è focalizzato soprattutto sugli esperimenti di Georges Méliès (1914, A Trip to the Moon), Willis O'Brien (1933, King Kong), e altri ancora, facendo notare come le loro tecniche fossero assolutamente individuali. Il viaggio nel mondo dell'animazione è proseguito con Walt Disney e Max Fleischer, per i cui cortometraggi su Superman è stato necessario creare un intero mondo fittizio in plastilina. Lo stesso si può dire per la Guerra dei Mondi di George Pal, che ha usato una vasta schiera di miniature. Tippett quindi ha parlato della sua tecnica computerizzata go-motion, messa a punto per Star Wars, per immortalare la scena della partita a scacchi aliena sul Millennium Falcon. Questo sistema ha poi fatto scuola, essendo stato impiegato per il drago di Dragonslayer, l'ED-209 di Robocop, i dinosauri di Jurassic Park, e i ragnacci di Starship Troopers. Qualche doverosa citazione per Tim Burton e il suo Nightmare Before Christmas, e il suo intervento si è concluso con una breve polemica sull'animazione giapponese ("Final Fantasy? Un flop sotto diversi punti di vista"), e una carrellata dei suoi ultimi lavori su The Matrix, Hellboy, e Starship Troopers 2.

LifeLine, un gioco per PlayStation 2 pilotato interamente a voce.

Un gradito ritorno, quello di S3, nell'industria delle schede video destinate ai giocatori.

GOLLUM, LA NASCITA DI UN MITO

Fra gli interventi più gustosi della Game Developers Conference va sicuramente annoverato quello di Bay Raitt, Creature Facial Lead presso Weta Digital, una delle aziende incaricate nella creazione degli effetti speciali de "Il Signore degli Anelli". Grazie a una serie di fotografie mostrate sul suo computer portatile, Bay ha spiegato al pubblico come ha fatto a "generare" Gollum, la creatura animata che gli è valsa numerosi award, fra cui anche quello "storico" di MTV. La tecnica, battezzata "Combination Modeling" consente agli animatori di usare fino a 64 controlli diversi per i movimenti facciali e per le espressioni, e di spostare l'oggetto dell'animazione da un punto dello spazio all'altro, grazie a una serie di calcoli matematici e di morphing che assume il nome di "Combination Logic". Inutile aggiungere che Gollum, una volta ridotto a una questione di formule matematiche e di coordinate cartesiane, perde molto del suo fascino. Ma se pensiamo che la sua animazione ha richiesto ben quattro anni e mezzo, ci rendiamo conto che sì, il computer aiuta, ma davanti al monitor deve esserci sempre il genio umano.

LE BRAVE RAGAZZE NON FANNO LA STORIA

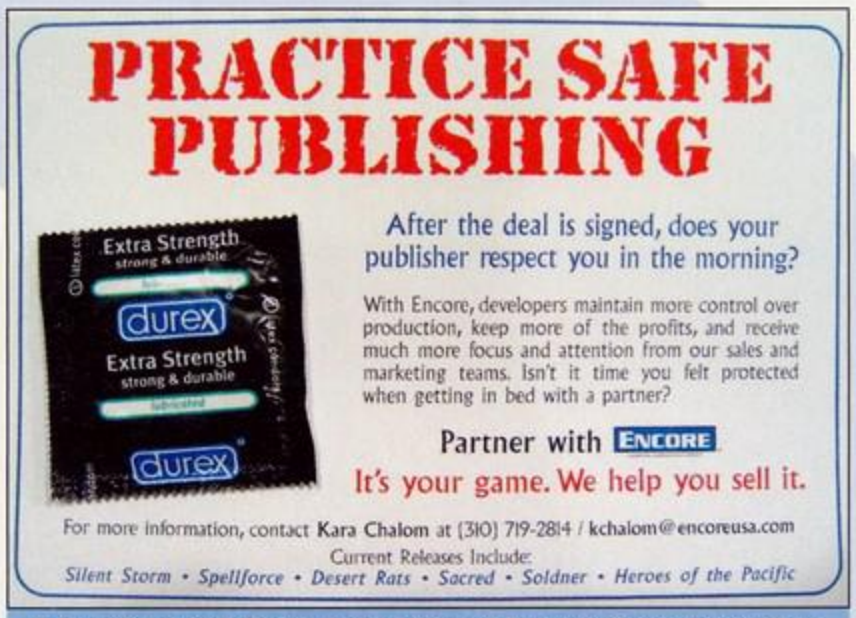
Giovedì sera, tre signore felicemente impiegate nell'industry dei videogiochi, si sono presentate sul palco in un seminario dal titolo piuttosto autoesplicativo, Well-Behaved Women Rarely Make History, qualcosa come "le brave ragazze non fanno la storia", appunto. Nel loro intervento, Sheri Pocilujko di Incredible Technologies, Clarinda Merripen della Cyberlore ed Ellen Beeman della Monolith, hanno parlato della presenza femminile nel mondo dei videogiochi, a partire dalle questioni lavorative "reali" per arrivare al reggiseno esagerato di Lara Croft (un argomento che alle donne evidentemente deve stare molto caro). È emerso che per le donne non è facile ambientarsi in un pianeta informatico tuttora maschile per tradizione. I problemi cominciano subito, perché spesso e volentieri le ragazze non vengono incoraggiate da nessuno a usare il computer, con lo spiacevole risultato di mantenere "alieno" questo elettrodomestico ormai di vitale importanza. Il computer è infatti un ottimo strumento per sviluppare e sfoggiare le proprie qualità artistiche e creative, due cose che alle donne sicuramente non mancano, e una volta superato questo scoglio... resta il fatto che nelle

Spazio alla musica! Giovedì sera si è tenuta anche la cerimonia GANG Awards, che ha premiato i migliori compositori.

CINEMA E VIDEOGIOCHI, DOPO UN LUNGO CORTEGGIAMENTO, SONO ORMAI CONVOLATI FELICEMENTE A NOZZE

"RISPETTO AI PRIMI MODELLI, I COMPUTER ODIERNI SONO ALMENO UN MILIONE DI VOLTE PIÙ POTENTI."
JOHN CARMAK - ID SOFTWARE

software house il maschilismo è la regola di ogni giorno, cosa questa che rende la vita lavorativa uno strazio. In non ultima analisi, l'industria dei videogiochi non è tanto diversa da tutte le altre, e non mancano le discriminazioni dovute ai compiti "domestici" di ogni donna, che deve assentarsi per un certo periodo dal lavoro durante la maternità, e ha compiti piuttosto ingrati a cui non può sottrarsi. Spesso le software house non sono sensibili



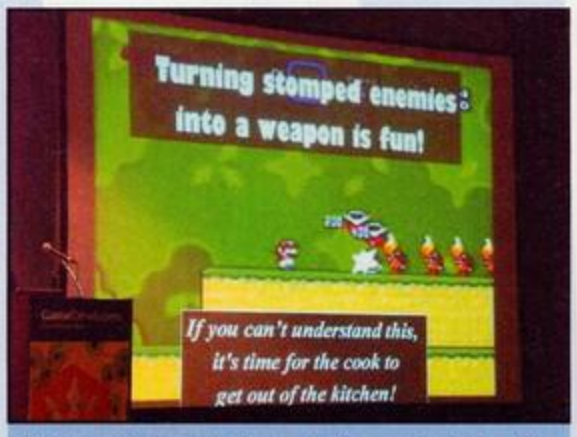
Un'immagine davvero efficace, quella dell'Encore: "una volta firmato il contratto sul tuo gioco, sei proprio sicuro di guadagnarci sopra?"

al problema, e preferiscono assumere impiegati maschi, scoraggiando il più possibile le donne. Insomma, nessuna novità sotto il sole, direbbero qui le femministe. Da aggiungere anche qualche piccola nota sui videogiochi in uscita che, per quanto i dati di vendita assicurino una presenza crescente di pubblico femminile, restano inesorabilmente "tagliati" per un videogiocatore maschio. Speriamo che Warren Spector, indicato da tutti come il nuovo "papà" di Tomb Raider, le ascolti e riduca almeno di un paio di misure il reggiseno di Lara Croft. Anzi, no, meglio di no.

MA CHE GRAFICA FAI, SE L'HARDWARE NON CE L'HAI?

Che i giochi stiano diventando sempre più famelici in fatto di hardware è innegabile, e del resto è un trend chiaro da anni e anni. Nessuno più si stupisce, quindi, se il computer comprato ieri non sarà in grado di far girare il software di domani. Chi, in tutto questo, ci sguazza, sono sicuramente i produttori di chipset per la grafica, presenti al GDC Expo (una fiera parallela alle conferenze) con gli stand di ATi, nVidia e S3. L'unica novità introdotta da queste aziende è forse il Deltachrome S8 di S3, un chip DirectX 9 compatibile che, secondo l'azienda americana (comprata tempo fa da Via Technologies), dovrebbe seriamente impensierire ATi e nVidia, attuali leader di mercato. Queste ultime non sembravano affatto preoccupate e, anzi, invece di presentare le loro più moderne tecnologie (R420 e NV40), si sono limitate a imbastire alcune piccole conferenze in cui hanno invitato gli artisti a realizzare opere su carta e, perché no, annunciare alcuni prodotti software come Rendermonkey 1.5, un programmatore di shader di ATi compatibile anche con le librerie OpenGL, e liberamente scaricabile da www.ati.com. Chi invece ha saputo stupire i presenti è stata Kodak, che invece di preoccuparsi di "cosa" visualizzare ha preferito concentrarsi sul "come".

Jay Allard, in uno dei seminari organizzati da Microsoft.



Gli interventi facevano largo uso di presentazioni multimediali. Piccoli e grandi trucchi dei migliori videogiochi svelati ai giovani programmatori.

Se un giorno doveste osservare qualcuno mentre guarda dentro a uno strano macchinario, dalla forma vagamente simile a quella di un monitor tradizionale da 36 pollici, ma appoggiato al tavolo sullo schermo, non preoccupatevi. Non sarà né un elettrotecnico, né un comune matto convinto che i monitor vadano usati così: semplicemente, starà usando uno dei favolosi monitor stereoscopici ideati da Kodak, capaci di elaborare un mondo tridimensionale partendo da un'immagine 2D qualsiasi, e di restituirli al videogiocatore grazie alla visuale "doppia", che sfrutta gli stessi meccanismi impiegati dal nostro cervello per percepire la profondità degli oggetti. Il prototipo della Kodak è indubbiamente troppo grosso per essere usato in un salotto o in una cameretta, ma l'azienda nipponica, che un tempo era famosa per le sue pellicole e per i PhotoCD, conta di renderli molto più piccoli e adatti a una distribuzione su vasta scala nel giro di pochi anni. Inizialmente, però, vedremo i loro monitor tridimensionali in musei dell'elettronica, sale giochi e altri luoghi di pubblica aggregazione.

Phil Tippett durante il suo intervento sulla computer-animation.

Quando Microsoft organizza un incontro, lo fa alla grande...

CARMAK E IL FUTURO

Nel suo intervento alla conferenza, John Carmak ha espresso le proprie idee sul futuro dei videogiochi. Nessuna diapositiva o noiosa presentazione, solo un'ora e mezza di idee gettate in pasto all'auditorio, che possiamo facilmente riassumere in poche righe. Il creatore di Quake, infatti, si dice molto fiducioso sugli sviluppi dell'hardware, non solo per i nuovi acceleratori grafici e i nuovi processori, che giudica "estremamente interessanti", ma anche per la velocità generale con cui le tecnologie informatiche riescono a evolversi: "rispetto ai primi modelli, i computer odierni sono almeno un milione di volte più potenti. Un giorno, piuttosto vicino, saranno milioni di volte più

Piccolo, leggero e discreto: ecco il monitor stereoscopico proposto dalla Kodak. Tranquilli, è solo un prototipo!

NON SONO PROPRIO COME GLI OSCAR, MA...

La Game Developers Conference non è soltanto il luogo dove i "mostri sacri" dell'industria ludica profetizzano le loro visioni, saltellando seriosamente da una routine in C++ a un'accurata lezione di marketing. C'è spazio anche per i contest e per le iniziative più "caciarone", come per esempio l'assegnazione degli AGDC Awards, una sorta di "Oscar del videogioco" con tanto di presentazioni e padrini d'eccezione. La manifestazione si è infatti aperta con la premiazione, da parte di Jason Della Rocca (International Game Developers Association Program Director) e Alan Yu (GDC Director) del Premio Innovazione, assegnato alla Sony Computer Entertainment per Eyetoy: Play (un gioco che si pilota praticamente davanti a una webcam, muovendosi come dei forsennati). Tim Shafer (ex Lucas, oggi CEO di Double Fine) e Clint Hocking (UbiSoft) hanno assegnato il premio come Studio Emergente alla Infinity Ward, creatrice di Call of Duty. Il premio per la Realizzazione è andato a David Gaider, Drew Karpyshyn, Luke Kristjanson e Peter Thomas per i loro meriti su Star Wars: Knights of the Old Republic. Il premio per il Game Design è stato invece assegnato a David Chateauneuf, Patrice Desilets, Jordan Mechner, e compagnia bella per Prince of Persia: The Sands of Time. Chris Cross (che non è un reggiseno, ma un musicista della EA) e il compositore della colonna sonora di Halo, Marty O'Donnell, hanno poi premiato Chuck Russom per la musica di Call of Duty, mentre diversi premi minori sono andati a Masaya Matsuura, Masanao Arimoto, Yoshiki Haruhana, Satoru Takizawa, Ray Muzyka, Greg Zeschuk, Brian Fiete, Jason Kapalka e John Vechey. Merita poi una menzione doverosa, quello che potremmo facilmente paragonare al cinematografico "Oscar alla Carriera": Will Wright, il geniale creatore di The Sims, ha assegnato un premio a Mark Cerny, il programmatore di Marble Madness. Il titolo di Gioco dell'Anno, infine, è andato alla Bioware per Star Wars: Knights of the Old Republic, ed è stato annunciato da Warren Spector (ION Storm) in persona.

potenti di quelli di oggi". Già, ma in che modo si può sfruttare questa potenza nei videogiochi del futuro?
"Migliorandone il senso del realismo. Non solo nell'aspetto grafico, ma nel comportamento di amici e avversari. L'intelligenza artificiale, insomma". Computer sempre più potenti che diventano sempre più "umani", dunque? Non solo, perché pure per la parte grafica ci dovranno essere delle novità: "i giochi di oggi cercano di essere realistici ma non ci riescono. Forse perché non abbiamo ancora compreso con precisione il modo di comportarsi degli oggetti e dei materiali, quando vengono sottoposti alle luci del mondo reale". Pragmatico come sempre, Carmak ha anche augurato un futuro radioso a tante piccole società, che oggi vendono i loro prodotti solo su Internet: "mi ricordano la id Software ai tempi di Wolfenstein. Sono sicuro che se sapranno sfruttare questo mercato, con il tempo e le giuste strategie potrebbero diventare leader del mercato".

Andrew House, Sony Computer Entertainment of America: "la PlayStation 2 durerà almeno 10 anni". Si allontana l'uscita della prossima console Sony?

John Carmak, nel suo intervento alla conferenza.

"ENTRO LA FINE DI QUESTO SECOLO I GIOCHI COINVOLGERANNO 2.500.000 PERSONE, CON BUDGET DI 500 MILIARDI DI DOLLARI"
WILL WRIGHT - CREATORE DI THE SIMS

Naturalmente si è parlato anche di hardware...

WILL WRIGHT: MILIONI DI SVILUPPATORI, UN SOLO GIOCO

Uno degli interventi che ha destato maggiori perplessità – oltre che un grande interesse – è stato quello di Will Wright, l'ideatore dei Sims (un gioco che qualcuno ha definito il non-gioco per eccellenza, o "il videogioco per chi non è un videogiocatore"): nella sua lunga esposizione, Wright ha spiegato qual è l'approccio ideale alla progettazione e allo sviluppo di un titolo, asserendo che i momenti della programmazione solitaria sono finiti da tempo, e che il modo migliore per creare un successo è suddividere inizialmente il team per aree di competenza, cercando di comprendere le migliori qualità di ognuno, sentire le opinioni di tutti, e non fermarsi mai ai pregiudizi quando qualcosa va storto. Se, per esempio, uno dei coder o dei game designer si blocca da qualche parte, e non riesce più a trovare la soluzione a un problema, i passi da seguire per cavarsi d'impiccio prevedono diversi gradi di "disperazione": chiedere al vicino (vale a dire la persona più affine per competenza), cercare di tornare indietro di qualche passaggio, per poi trovare una nuova strada verso la soluzione che si stava cercando, oppure arrivare a chiedere anche alla persona meno competente in materia, come l'usciere o l'addetto alle pulizie. Il motivo? Spesso le soluzioni ai problemi sono talmente evidenti che, nella loro banalità, ci sfuggono: meglio quindi parlarne con qualcuno che ha l'arma della praticità dalla sua parte, senza preconcetti. Davvero incredibili, poi, le sue dissertazioni sulle dimensioni ideali per lo sviluppo di un gioco: "arriveremo al punto, entro la fine di questo secolo, in cui ci saranno due milioni e mezzo di persone coinvolte nello sviluppo di un singolo gioco, con budget capaci di ammontare a 500 miliardi di dollari".
Un'esagerazione? Può darsi. Ma il fatto che già UbiSoft, per Pandora Tomorrow, abbia impiegato diversi studios dislocati su tutto il pianeta, lascia pensare che Wright non abbia poi tutti i torti...

Lo stand della Epic, con Unreal Tournament 2004 (e il suo motore) in bella vista.

Eyetoy. Più di un gioco: un fenomeno di costume, che è valso a Sony il premio per l'innovazione.

CONCLUSIONI

Il mondo dei videogiochi ci riserverà davvero tante sorprese. Lo speciale che vi accingete a concludere vi ha permesso di osservare questo piccolo universo da un punto di vista leggermente differente dal solito. La Game Developers Conference ha dato poi mille altri spunti, ma come prevedibile non c'è lo spazio per illustrarli tutti. Speriamo comunque di riproporveli l'anno prossimo, quando si terrà l'edizione 2005.

DA 1000 GIORNI

DA 1000 GIORNI

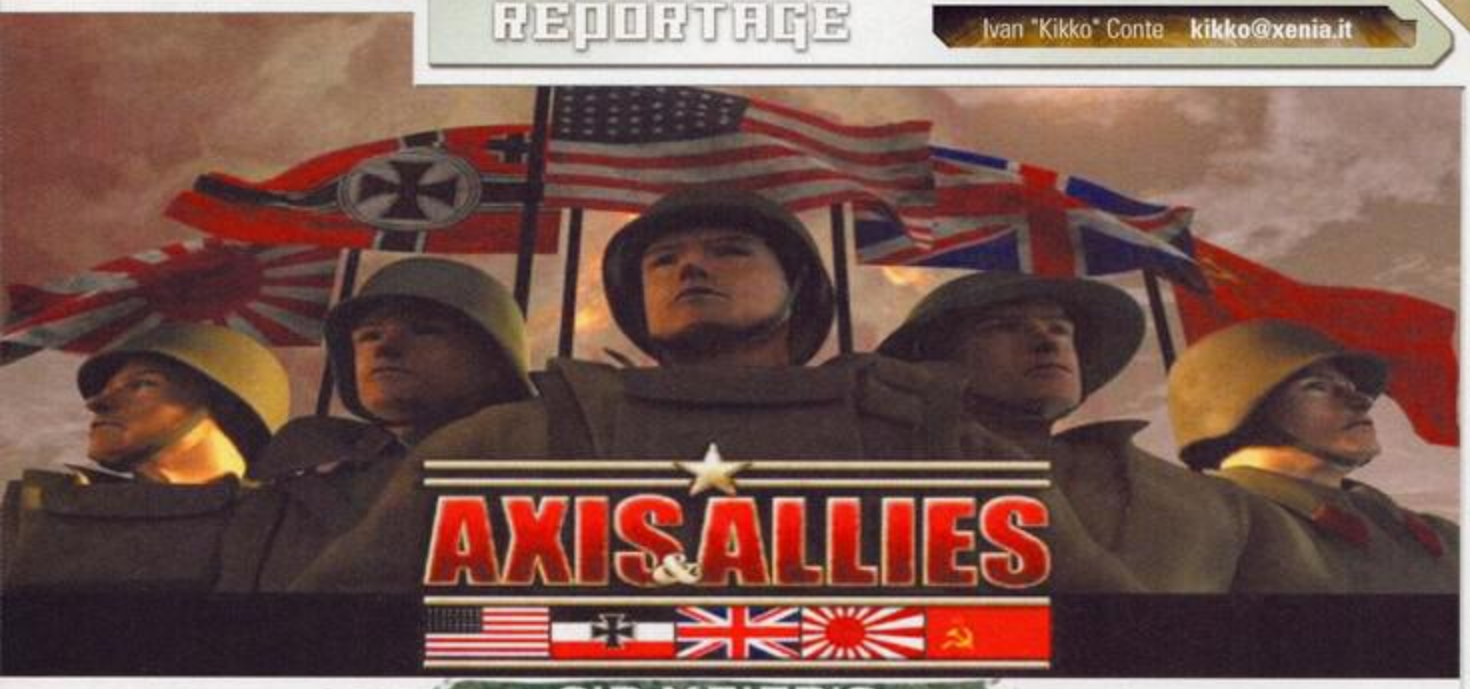
SONO VIVI SUL FORUM

TGMONLINE VIVE CON LORO

www.tgmonline.it

REPORTAGE

Ivan "Kikko" Conte kikko@xenia.it



SID MEIER'S PIRATES!

SVILUPPATORE
Firaxis, Timegate Studios

PUBLISHER
Atari

DISTRIBUTORE
Atari

USCITA
2004 inoltrato

SITO
www.atari.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Stanco di aspettare? Vieni a vedere le date di uscita nella "lista della spesa" su TGM Online!

Ultimamente sta diventando uso da parte di molti publisher la buon'abitudine di organizzare, nelle occasioni importanti, dei simpaticissimi "press tour". Questa volta lo zio Kikko si è recato negli USA per vedere cosa bolle in casa Atari. Cose grosse, direi...

REPORTAGE

DAY 1

Non appena atterrato negli Stati Uniti scopro subito due cose poco piacevoli. La prima: nella East Coast tira un vento che servirebbe l'ancora del Titanic per non perdere il contatto col suolo! La seconda: tutti i cittadini non statunitensi vengono passati e ripassati ai raggi X da poliziotti che hanno tutti i pregi di questo mondo, tranne la capacità di stare rilassati e tranquilli. Dopo l'undici settembre posso capire che ci sia un po' di tensione nell'aria, soprattutto negli aeroporti, ma mi è parecchio scocciato dover passare quattro ore (dicesi quattro) a dover rispondere alle stesse domande (chi sei? Dove vai? Ecc...) a quattro funzionari di polizia diversi, col solo risultato di aver perso il treno e aver buttato 150 dollari di taxi per muovermi fino a Baltimora. Per fortuna che l'albergo sito nella Hunt Valley aveva davvero il suo bel perché!

"LA VELOCITÀ CON LA QUALE SI MUOVE LA TECNOLOGIA IN AMBIENTE PC È UN PROBLEMA PER I PROGRAMMATORI"
SID MEIER, IDEATORE DI PIRATES!

▲ Diversi convogli se le danno di santa ragione in pochi metri quadrati. Anche questo sarà A&A! [A&A]

▲ La mappa strategica di A&A ricorda quella dell'originale gioco da tavolo. [A&A]

DAY 2

Ai fini strettamente giornalistici non avrei davvero niente da dirvi. Nell'attesa che arrivasse il resto del contingente europeo e australiano mi sono recato nella vicina Washington per fare un saluto all'amico Cespuglio. La nota piacevole della giornata è stata senza dubbio la scenetta alla quale ho assistito di fronte alla Casa Bianca, con i manifestanti contro la guerra che sbraitavano verso i cancelli di casa Bush, mentre i manifestanti pro guerra (una ventina di metri più in là) distribuivano ciambelle e hot dog ai passanti. E poi ci si lamenta delle manifestazioni di casa nostra... bah!

OVVIAMENTE, ALL'INIZIO DI PIRATES!, LE NOSTRE CREDENZIALI COME PIRATI SONO PROSSIME ALLO ZERO ASSOLUTO

DAY 3

Dopo brevi convenevoli di presentazione con i colleghi, i responsabili Atari ci portano alla sede della Firaxis. Neanche il tempo di fare un doveroso baciamano alle profumate dita di Sid Meier, che subito ci si tuffa nella presentazione di Pirates!, prossimo sforzo del prolifico programmatore di Civilization e Railroad Tycoon, nonché seguito dell'omonimo titolo che i più vetusti di voi ricorderanno come pezzo illuminante della storia dei videogiochi di fine anni '80. Ma cos'era, o meglio, cosa sarà Pirates!? Difficile da spiegarsi in poche parole. Diciamo che si tratta di un mix di variegati generi, con una struttura aperta alle scelte del giocatore, senza una trama prestabilita. In pratica ci si deve solo comportare da pirati (nulla più, nulla meno) con i potenti mezzi messici a disposizione dalla geniale mente di Sid Meier, come se ci riscoprissimo attori protagonisti in una sorta di Elite dei sette mari! Durante la presentazione, durata circa un'oretta e mezza buona, Sid ci ha mostrato un'infarinatura delle caratteristiche che andranno a comporre il puzzle del titolo finito. Ovviamente, all'inizio di tutto, le nostre credenziali come pirati sono prossime allo zero assoluto. Una breve chiacchierata con il governatore della città di partenza è sufficiente per aprire ai nostri occhi un ventaglio di cose da fare talmente ampio da perderci abbondantemente la testa!

In ogni porto di mare è possibile muoversi in differenti locazioni ove reclutare ciurma per la nostra prima bagnarola d'occasione, oltre che chiacchierare con l'oste o con qualche lupo di mare, personaggi questi che non mancano di suggerire manciate di quest o sottoquest sotto forma di informazioni, piuttosto che vendendoci vere e proprie mappe del tesoro. Ogni volta che lo riteniamo opportuno, possiamo salpare verso un'altra destinazione, che potrà essere quella prefissata dalle quest che ci siamo sobbarcati. In alternativa, potremo sempre girare a zonzo per i Caraibi alla ricerca di qualche nave da assaltare. Questa considerazione mi torna a fagiolo per descrivervi come si svolgono i combattimenti in Pirates! In pratica bisogna danzare sull'acqua in un balletto tattico con la nave avversaria, cercando di porre i nostri cannoni a favore di sparo prima che lo faccia il nemico. Se avete visto il recente Master & Commander con Russell Crowe, potete farvi un'idea del tipo di manovre da compiere, oltre che dell'atmosfera che si respira battagliando a pelo d'onda tra virate a babordo e speronate a poppa. Una volta che l'altrui nave è stata ridotta alla ragione, la si può affondare definitivamente (ma a che scopo?) oppure abbordarla per assaltarne il ponte. In questa fase Pirates! si trasforma in un vero e proprio picchiaduro tra il nostro alter ego e il comandante nemico. La fine delle ostilità a nostro favore sancisce il pieno possesso della nave e del suo contenuto. Ovviamente gli sforzi

PIÙ CHE UN UOMO, DIREI APPUNTO UN UOMO...

Si parla di Sid Meier, mica di uno qualunque. Poteva mancare forse un box celebrativo? Mi credete così scontato? Ebbene, talvolta lo sono! Non si può non celebrare con una standing ovation un uomo capace di partorire piacevolezze ludiche quali Civilization, Alpha Centauri o Railroad Tycoon. Colui che, a cavallo tra gli anni '80 e '90, ha portato la Microprose a essere una delle più grandi e potenti software house del mondo, caduta poi in disgrazia (tra licenziamenti e assorbimenti vari) guarda caso dopo la dipartita del buon Sid. Un uomo capace di accompagnare un mega hamburger annegato di ketchup con un litro e mezzo di the ghiacciato, mentre ti racconta serenamente a bocca mezza piena che ancora adesso gli capita di farsi qualche partitina a Gettysburgh. Applausi a lui, e a quel gran bel pezzo di software che fu (e che sarà) Pirates! L'altra foto allegata al box, oltre a quella che ritrae la sua bella faccia, è il mobiletto di cristallo che fa bella mostra di sé nella hall principale di sede Firaxis. Indovinate un po' chi ha vinto tutti questi premi?

▲ Si potrebbe dire che questo scatto rappresenti lo sbarco in Normandia visto dagli occhi della Timegate Studios. [A&A]

▲ Ehi amico, non mi piace il tuo cappello... Aspetta che te l'affetto un pochino! [P!]

profusi per diventare pirati di prim'ordine servono non solo alla nostra personale soddisfazione, ma anche per scalare una classifica speciale dei dieci tizi più temuti dei Caraibi. Questa speciale classifica tiene conto sia delle navi assaltate, sia delle città conquistate (c'è anche questo!), sia dei tesori scovati.

Tornando all'aspetto gossip, al termine della presentazione ci siamo recati a mangiare in un megafood nelle vicinanze, laddove, chiacchierando amabilmente con Sid, ho scoperto che suo figlio sopporta davvero poco la tipologia di giochi prediletti dal padre, visto che si trova più a suo agio con sparatutto e titoli incentrati sull'azione. D'altra parte ce lo vedete Sid dietro al concept di un FPS? Il figlioletto preme in questo senso, ma il babbo sembrerebbe non sentirci molto bene da quell'orecchio. Dopo il pomeriggio passato a mietere vittime durante le interviste di rito (vedete box), ci siamo recati per cena in un posto pazzesco nel centro di Baltimora. Se capitate da quelle parti andateci: si tratta della ESPN-ZONE, una specie di mega ristorante fatto ad anfiteatro con una serie di TV al posto del palco, ove seguire in diretta tutti gli avvenimenti sportivi della serata. Sopra di esso si trova un'imponente sala giochi dove hanno preso – ahiloro! –mazzate sulle gengive i poveri programmatori della Firaxis nel sempre valido Virtua Striker! Ah...'sti americani!

QUATTRO DOMANDE A...

...quel genio di Sid Meier e al grande capo di casa Firaxis, Jeff Briggs, fondatore, presidente e CEO allo stesso tempo. La foto non serve: è in tutto e per tutto identico a Stam! Inquietante!

TGM: Sid Meier si è sempre distinto per la ricerca della completezza e della complessità , piuttosto che della semplicità di gioco. Pirates! si discosta un pochino da questa filosofia, non trovate?
Sid: Credo che anche un newbie possa trovare valido un gioco come Pirates!, sebbene si discosti decisamente da un titolo immediato come, ad esempio, DooM. Il tutorial non è separato dal resto dello sviluppo, ma accompagna e insegna al giocatore ogni possibilità durante le stesse fasi di gioco, magari stufando un pochino inizialmente i giocatori più "navigati", ma consentendo maggior fruibilità da parte di tutti. Insomma... è molto diverso da Civilization.
Jeff: Ti farò un esempio molto esplicativo del mio pensiero. Quando uscì Civilization 3 lo abbiamo portato nelle scuole di Boston, in collaborazione con gli insegnanti di storia, per vedere come reagivano i ragazzi di fronte a un titolo del genere. Quelli che già avevano avuto modo di giocare ai predecessori hanno avuto vita facile contro gli altri solo nelle prime settimane. In un paio di mesi anche gli alunni meno preparati, quelli cioè che non avevano mai avuto a che fare con il computer e con i videogame in generale, erano in grado di competere e vincere contro i compagni più esperti. Pirates! è ancora più alla portata di tutti, sebbene mantenga una struttura talmente aperta da soddisfare anche il giocatore abituato ai giochi targati Meier.

TGM: Sono passati 17 anni dallo scorso Pirates!, e di cose ne sono cambiate parecchie. Alla luce della vostra esperienza, dove pensate si muoverà il mercato nei prossimi dieci anni?
Sid: Guarda, non ne ho proprio idea. Quello che so è che le nuove tecnologie aiuteranno a rendere i giochi più belli da vedere, ma non certo a produrre innovazioni clamorose, che devono sempre invece venire dalla mente di chi programma. Ci sarà un terzo Pirates!, ad esempio? Chissà...
Jeff: Bella domanda. Se avessi la sfera di cristallo potrei dirti il risultato di questa sera della partita di baseball, ma proprio non posso (per la cronaca, Baltimora-Boston 4-1)! Quello che credo è che, a parte una maggior consapevolezza delle possibilità date dal gioco in multiplayer, le cose non cambieranno più di tanto.

TGM: Però Pirates! non ha nessuna modalità multiplayer...
Sid: È vero, ma il motivo c'è. La parola d'ordine durante la programmazione del gioco è stata "immedesimazione". Il giocatore deve identificarsi con la storia del protagonista. Una modalità multiplayer avrebbe snaturato questa filosofa.
Jeff: Niente multiplayer. Ma la rete pullulerà di siti di fan dove gli aderenti alla community potranno scaricare a piacimento materiale personalizzato.

TGM: Un'occhiata al mondo console l'avete data?
Sid: La velocità con la quale si muove la tecnologia in ambiente PC è un problema per i programmatori. Non si fa in tempo a programmare un pezzo di codice che questo già diventa vecchio. Con le console questo non accade. Penso che col tempo seguiremo l'esempio di Molyneux, movendoci anche verso Xbox, anche se con spirito diverso.
Jeff: Xbox è probabilmente la più valida alternativa a chi programma giochi per PC. Stiamo valutando, ma non cambieremo certo filosofia solo perché i nostri prodotti girano su piattaforme diverse da quella PC, state tranquilli!

AXIS & ALLIED, IN ORIGINE, È UN GIOCO DA TAVOLO STRATEGICO

▲ Un momento di navigazione pacifica. Non aspettatevi sempre acque così docili! [P!]

▼ Due colleghi olandesi della TV si apprestano a produrre un'intervista col buon Sid. A quando un canale di videogiochi in chiaro anche da noi?

DAY 4

Con un breve volo interno verso Boston ci siamo recati alla sede principale della Atari, sita a nord della città universitaria per eccellenza. Durante il volo abbiamo avuto il dispiacere di sorvolare New York: Ground Zero vista dall'alto sembra un tiramisù in cui qualche bambino dispettoso ha voluto pucciare tristemente il dito... amarezza! La sede Atari è una palazzina bianca nel centro di un bosco veramente inquietante, con un minaccioso pavone che accoglie i visitatori di fronte al portone principale. In questa occasione, oltre a una breve visita degli Studios, abbiamo potuto incontrare i programmatori di un altro titolo di casa Atari previsto per quest'inverno. Si tratta di Axis & Allies (A&A, d'ora in avanti), work in progress della finora misconosciuta Timegate.

L'UNICO ASPETTO DI AXIS & ALLIED IN AVANZATO STADIO DI LAVORAZIONE È QUELLO SONORO, CHE SI AVVALE DELLA COLLABORAZIONE DELLA LONDON SYMPHONY ORCHESTRA

A&A sarebbe, in origine, un gioco da tavolo strategico che, stando ai dati di vendita, ha dato del filo da torcere negli ultimi anni a mostri sacri quali Risiko o Monopoli. L'occasione per ricavarne un videogioco era propizia, e la Timegate ha doverosamente colto la palla al balzo. Devo dire che la presentazione alla quale ho assistito non mi ha particolarmente lasciato entusiasta, vuoi perché, in effetti, l'alpha version mostrataci era davvero indietro con i lavori, vuoi anche perché ultimamente gli strategici in tempo reale (di questo si tratta) stanno saturando il mercato. A ogni modo, il gioco è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, e comprende cinque fazioni coinvolte nelle operazioni (russi, tedeschi, giapponesi, inglesi e americani), una carta geografica alla Risiko per decidere i movimenti delle truppe, nonché mappe generate a caso (e non pre-disegnate) durante le vere e proprie fasi di combattimento. In effetti una delle cose che mi ha piacevolmente impressionato è stata la dinamicità di movimento della base, completamente traslocabile all'occorrenza da una parte all'altra della mappa, secondo le necessità del momento. Le altre caratteristiche palesateci fanno parte del solito pacchetto che ogni RTS degno di questo nome deve avere incluso nel proprio DNA: punti esperienza per ogni singola unità, mezzi fedelmente riprodotti dalle controparti reali, oggetti della mappa (alberi, case, ecc...) liberamente distruttibili, condizioni atmosferiche variabili, missioni notturne e diurne... tutto quanto ci si deve aspettare da un bello strategico in tempo reale, insomma! L'unico aspetto di A&A che mi è sembrato in stato avanzato di lavorazione è il comparto audio, che permette di apprezzare effetto sonori pertinenti e musiche abilmente suonate dalla London Symphony Orchestra, mica dal pifferaio metropolitano! Durante una breve ma intensa chiacchierata con Ian Kilmon (direttore del design della Timegate) ci è stato confidato che la difficoltà più grossa che stanno incontrando è la necessità di trasformare un gioco in scatola, che adotta per definizione una struttura a turni, in uno strategico in tempo reale senza snaturarne la matrice. Lo stesso Ian ha spiegato come il videogioco che li ha maggiormente "illuminati" sia stato Sudden Strike, soprattutto per l'accuratezza storica delle unità, sebbene si stia cercando di dare maggior velocità e frenesia al dipanarsi delle missioni rispetto al capolavoro CDV.

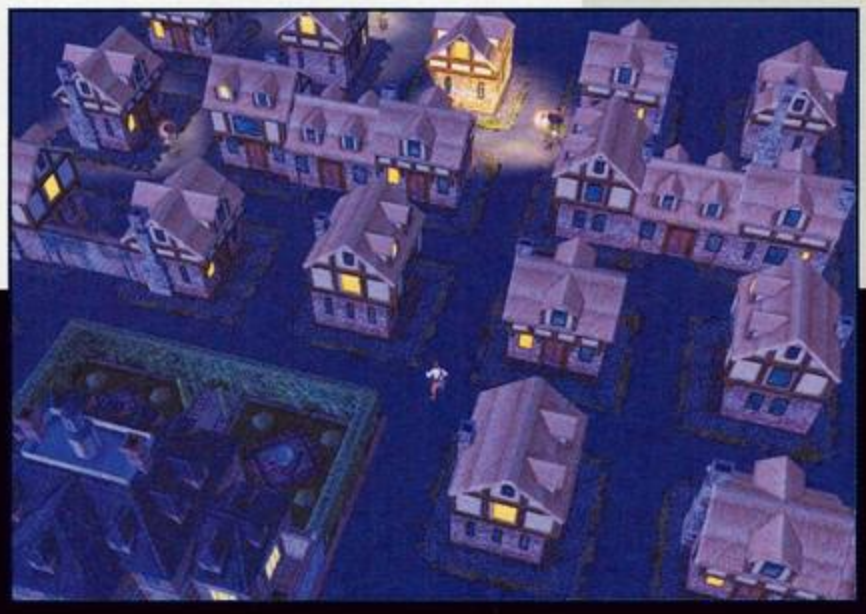
La giornata è piacevolmente terminata con un'aragosta al Legal Sea Foods di Boston, dove ho finalmente riscoperto il piacere di mangiare piatti dal gusto europeo. Che sia benedetta la nostra cucina... teniamocela stretta!

ARTWORK, ARTWORK E ANCORA ARTWORK!

Chi mi conosce sa bene che, appena posso, mi piace condividere con voi lettori il piacere degli artwork creativi che ci lasciano assaporare l'origine delle idee che poi porteranno al prodotto finale. Eccovene un paio davvero di pregevole fattura, tratti da Pirates!

DAY 5

Fine delle trasmissioni. Rientro a casa, non prima di aver acquistato un cappellino dei Boston Celtics e un introvabile (in Italia) album di Chris De Burgh del 1986. Applausi e tanta fatica. Datemi subito un piatto di orecchiette con le cime di rapa!



▲ E adesso dove si va? Uno dei numerosi sottogiochi di Pirates! è uno stealth game in piena regola. [P!]

▼ Guarda guarda cosa ho trovato di fronte al TV della sala ricreativa di casa Firaxis! Non si può certo dire che non studino la concorrenza! [P!]

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

REPORTAGE

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

SVILUPPATORE
Destineer

PUBLISHER
Gathering

DISTRIBUTORE
Take 2

USCITA
settembre

SITO
www.closecombat.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

FPS tattici o d'azione? Discutiamone su TGM Online!

Close Combat ritorna con un nuovo titolo della saga, caratterizzato da un gameplay completamente differente rispetto ai suoi predecessori: fate largo al primo FPS marchiato CC!

REPORTAGE

Parlando di Close Combat è facile collegare il nome al genere degli RTS: dopotutto, la fortunata serie di giochi inaugurata oltre 8 anni fa non ha mai fatto nulla per uscire da questo contesto, meritandosi peraltro un più che nutrito seguito di fedelissimi. Ora però le cose stanno per cambiare, anche se solo parzialmente: mentre già si profila all'orizzonte Close Combat Red Phoenix, lo strategico che porterà avanti la serie classica, un nuovo prodotto si affaccia all'orizzonte proponendo un gameplay per certi versi unico nel suo genere. Stiamo Parlando proprio di CC: First To Fight, del quale abbiamo visionato per voi una versione in avanzata fase di produzione, chiacchierando al tempo stesso con Peter Tamte, presidente del team di sviluppo all'opera sul proget-

IL GIOCO SI PROPONE COME UN MODO DIVERSO DI ANALIZZARE LA SAGA DI CLOSE COMBAT

▲ Dopo anni di RTS, la serie Close Combat si arricchisce di un titolo differente nel gameplay ma sempre pronto a portare il massimo realismo nelle nostre case...

▲ Il motore grafico proprietario aumenterà il già alto tasso di realismo del gioco con effetti grafici e texture decisamente notevoli...

to. Qui di seguito troverete l'intervista vera e propria, ma prima concediamoci qualche riga per introdurre il gioco e presentare un po' meglio alcune delle sue caratteristiche.

ONORE, CORAGGIO, RESPONSABILITÀ

Protagonista assoluto di questo FPS in prima persona è il corpo Marine degli Stati Uniti, o almeno il team che il giocatore si troverà a guidare. Sì, perché la prima differenza rispetto a molti altri giochi simili nell'approccio è rappresentata dal fatto che qui controlleremo una squadra di quattro specialisti, organizzata in tutto e per tutto come le unità dei Marine. Potrete – e dovrete – utilizzare le stesse tecniche d'approccio e d'attacco realmente impiegate da questo sceltissimo corpo militare: il nome First To Fight, infatti, è riferito proprio alla modalità con cui normalmente i Marine operano, affrontando sempre come punta d'ariete le situazioni in cui è impiegato l'esercito degli Stati Uniti. Non aspettatevi però lunghe e tediose organizzazioni tattiche dei singoli elementi del team, perché i Destineer su questo discorso sono stati molto chiari: FTF è stato pensato come un gioco d'azione, nel quale il ruolo del giocatore è solo quello di guidare la propria pattuglia per completare le varie missioni in cui si troverà coinvolta (l'IA, in altre parole, si occuperà di gestire i vostri compagni). Già nella versione che ci è stata mostrata abbiamo potuto vedere all'opera questo sistema e l'effetto è quantomeno intrigante, con Marine pronti a coprire in automatico ogni possibile direzione di fuoco, sia che l'azione si svolga all'esterno, sia che ci si muova all'interno di un edificio. In momenti particolari sarà comunque possibile richiamare delle tattiche specifiche, per svolgere una veloce incursione o per attraversare una zona utilizzando ogni possibile riparo, o ancora utilizzare il supporto MAGTF (Marine Air Ground Task Force) per eliminare ostacoli particolarmente ostici come carri armati o bunker. FTF insomma si propone come un titolo che rispecchia in pieno lo spirito della saga CC, riproducendo dettagliatamente e con realismo non un semplice e scontato scontro armato, ma tutto il fascino e l'esperienza del corpo dei Marine. Ma ora lasciamo a Peter Tamte l'opportunità di illustrarci meglio il loro lavoro...

▲ Le situazioni riprodotte nel gioco ci porteranno in uno scenario urbano pieno di insidie.

TGM: First To Fight si propone di mediare tra l'azione pura di alcuni FPS e la troppa tatticità di altri. Quali compromessi avete studiato per ottenere questo risultato?

Peter Tamte: FTF sarà a tutti gli effetti un FPS orientato all'azione, ma la presenza di un team di quattro persone da guidare attraverso i vari scenari lo rende qualcosa di completamente unico. Abbiamo utilizzato l'esperienza di veri Marine tutt'oggi in servizio attivo - e non di qualche pensionato o esperto di strategia – affinché ogni singola azione e ogni movimento sia il più realistico possibile. L'insieme di questi movimenti e comportamenti gestiti dalla IA ha un nome ben preciso. Si chiama Ready-Team-Fire-Assist ed è la dottrina principe dei Marine: RTFA è l'insieme di formazioni, movimenti e tattiche usate dalle squadre di Marine sul campo per affrontare ogni situazione, dalla perlustrazione di una strada all'approccio a una stanza con possibili nemi-

I MARINE, QUESTI CONOSCIUTI

CC: FTF è totalmente incentrato sul corpo dei Marine degli Stati Uniti d'America. Entrati nell'immaginario collettivo come il distaccamento più scelto ed elitario del mondo (se si escludono i cosiddetti corpi speciali), i Marine godono realmente di uno statuto e di un ruolo particolare all'interno delle forze armate americane. Il loro utilizzo principale prevede che siano sempre il primo nucleo di intervento in qualsiasi situazione bellica, che ha il compito di preparare, in maniera veloce ed efficace, il campo alle altre forze militari. Per portare a termine questo pericoloso incarico hanno a disposizione, caso più unico che raro, un supporto logistico che integra forze di terra e di aria nel cosiddetto MAGTF (Marine Air Ground Task Force). Altri dettagli che coinvolgono gli appena 170.000 Marine operativi riguardano l'altissimo livello di addestramento cui sono sottoposti: ogni appartenente al corpo, sia esso un cuoco o un ufficiale operativo, deve passare ogni anno un test di precisione che prevede l'abbattimento di un bersaglio a 450 metri di distanza senza l'ausilio di nessun sistema di puntamento.

IL GIOCO SI PROPONE COME UN MODO DIVERSO DI ANALIZZARE LA SAGA DI CLOSE COMBAT

▲ Nonostante gli automatismi presenti, il giocatore potrà comunque ordinare alla sua squadra di utilizzare una formazione o una tattica particolare a seconda della situazione.

▲ Ecco un altro esempio di come si comporterà l'IA del gioco: mentre il giocatore sale una scaletta gli altri componenti del team si organizzano per coprire i suoi movimenti.

GRAN PARTE DELLE TECNICHE DI ATTACCO DEI MARINE SI BASANO SUL FATTORE PSICOLOGICO, E IL GIOCO CONTEMPLA QUESTO ASPETTO

ci all'interno. La nostra idea è che il giocatore dovrà impersonare il caposquadra senza preoccuparsi che i suoi tre compagni debbano continuamente essere istruiti, concentrandosi così sul vero obiettivo della missione e sentendosi davvero un Marine in azione.

TGM: In che ambientazione si troverà a operare il team di FTF?
PT: Le tecniche operative dei Marine sono orientate principalmente al combattimento urbano: in FTF il giocatore si troverà coinvolto in uno scontro ambientato nel 2006 in una reale città del Medio Oriente. Non abbiamo ancora svelato questo dettaglio, ma fin da ora voglio precisare che nella nostra situazione immaginaria non saranno coinvolti né l'Iraq né l'Afghanistan.

TGM: Hai detto che vi siete avvalsi della consulenza di veri Marine. In che modo vi hanno aiutato a perfezionare il gioco?
PT: Il supporto del corpo dei Marine è stato totale. Oltre ad averci dato libero accesso a tutto il loro materiale formativo, compresi i rapporti di battaglie realmente avvenute, abbiamo tenuto svariate sessioni e colloqui con decine di militari, dai soldati semplici ai colonnelli. Durante questi incontri ci è stato possibile analizzare al meglio ogni situazione, sia dal punto di vista tattico sia dal punto di vista psicologico. Oltre a questo, più volte abbiamo partecipato a simulazioni di combattimento e ci è stato possibile vedere dal vivo i Marine all'opera. Infine, grazie anche a una versione di FTF pensata proprio per l'addestramento dei militari, abbiamo utilizzato gli stessi soldati per testare il prodotto e ricevere un feedback affinché il comportamento dei militari virtuali fosse ancora più attinente alla realtà.

▲ **Grazie all'IA, il team si muoverà seguendo le tattiche e le manovre tipiche dei Marine.**

TGM: Hai parlato di psicologia: c'è un elemento psicologico in FTF?
PT: Certamente! Gran parte delle tecniche di attacco dei Marine si basano sul fattore psicologico, e il gioco contempla questi aspetti riproducendo fedelmente la realtà. Questo implica che i membri deal team reagiranno in maniera differente in situazioni simili a seconda della riuscita o meno delle azioni precedenti, ma anche che i nemici si troveranno ad affrontare un gruppo di militari specializzati nell'abbattere il loro morale. Il modello psicologico, insomma, si integra con l'IA del gioco a ogni livello e ne modifica il comportamento, cambiando di conseguenza agli esiti della situazione. Mi ripeterò ma è davvero un risultato eccezionale per noi, perché gli stessi Marine hanno applaudito ai risultati ottenuti, affermando di non trovare differenze con le loro reali esperienze sul campo.

TGM: In un momento del genere secondo te è possibile proporre un gioco così realistico senza suscitare qualche polemica?
PT: Una cosa di cui andiamo orgogliosi è che FTF condivide in tutto e per tutto gli stessi valori e i principi dei Marine che intendiamo rappresentare. Non ci siamo preoccupati di creare semplicemente un bel gioco di guerra e i nostri modelli non sono dei pazzi sanguinari pronti a lanciarsi a testa bassa in ogni scontro a fuoco. Il corpo dei Marine si basa su principi quali il valore, la lealtà e il coraggio, che lo hanno reso il più elitario e specializzato corpo militare del mondo. È anche il più cavalleresco e dignitoso, orgoglioso dei propri ideali che prevedono sì l'uso della forza, ma solo se utilizzata in maniera professionale e seguendo un codice d'onore particolarmente severo. Comunicando spesso con molti di loro - alcuni tornati e/o partiti per le missioni di questi ultimi mesi – abbiamo potuto ascoltare storie incredibili da persone che hanno giurato di difendere gli innocenti a ogni costo e si sono trovate in situazioni a dir poco allucinanti: non ho mai sentito nessuno di loro usare parole come "danni collaterali", ma, anzi, ho visto sinceramente lo strazio nei loro occhi mentre raccontavano come, in alcune situazioni, una vita civile spezzata avesse seriamente messo in discussione anche il più forte e valoroso soldato. Speriamo che tutto questo trasparirà dal nostro lavoro per rendere omaggio al loro valore e al tempo stesso sensibilizzare le persone sul loro modo di essere militari in questo difficile periodo storico.

UN MOTORE PER L'AZIONE

Tecnicamente parlando CC:FTF parte nel suo sviluppo radicalmente da zero, e a differenza di molti altri FPS più o meno strategici non si avvale di alcuna tecnologia già disponibile. Questo, tradotto in parole povere, significa che il motore grafico del gioco è stato scritto apposta dagli sviluppatori per questo titolo: il risultato, che potete tranquillamente iniziare a valutare dando un'occhiata alle prime immagini qui a corredo, appare potenzialmente più che interessante. I principali punti di forza dell'engine saranno, se quanto ci è stato mostrato sarà confermato nella versione finale, un eccezionale grado di realismo unito a una fluidità di movimenti e a una velocità dell'azione decisamente gradevoli in un gioco del genere. Non ci resta che attendere ancora pochi mesi e sapremo quante di queste promesse si tradurranno in realtà...

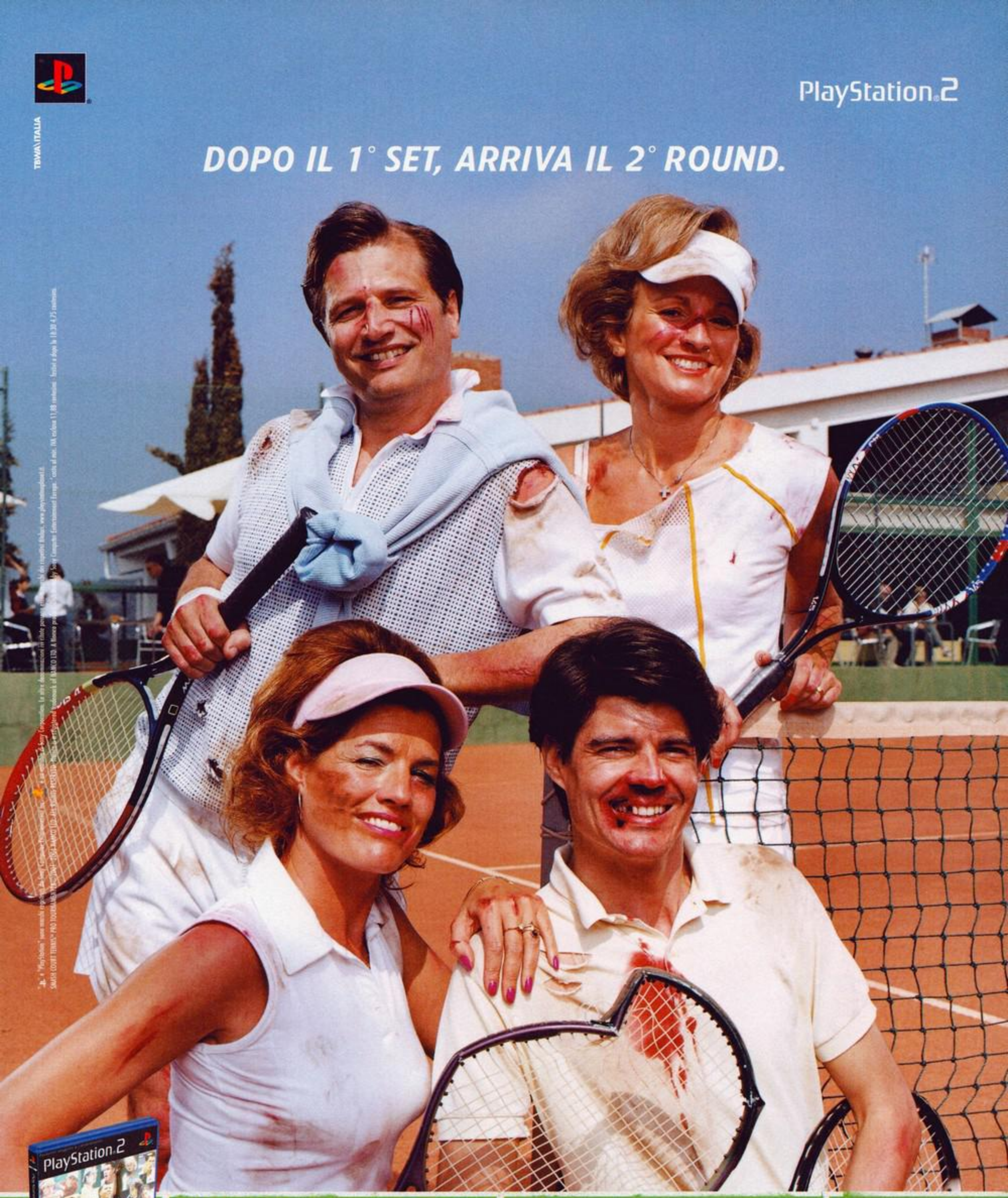
▲ **Il giocatore non dovrà dare ordini ai singoli membri, perché questi agiranno "autonomamente", coprendo ogni linea di fuoco e cercando il giusto riparo per difendersi dalle aggressioni.**

▼ **Il giocatore dovrà cooperare con altri tre soldati che compongono l'unità che controlla.**

PlayStation.2

TBWA\ITALIA

DOPO IL 1° SET, ARRIVA IL 2° ROUND.



SMASH COURT TENNIS™ PRO TOURNAMENT 2

Puoi scegliere tra i 16 tornei più importanti dei WTA e ATP. Puoi scegliere di giocare con o contro i tuoi amici, fino a 4 grazie alla modalità multi-player. Puoi scegliere tra divertirti o arrabbiarti. Puoi scegliere se fare di questo un gioco o una battaglia.

www.playstationplanet.it Help Line 199 116 266* www.playstation-assistenza.it assistenza@playstation.it www.smashcourtclub.com

fun®

namco

US OPEN

IL GIOCO UFFICIALE DEL GRANDE SLAM

CONFLICT VIETNAM

REPORTAGE

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

SVILUPPATORE
SCi

PUBLISHER
Gathering

DISTRIBUTORE
CiDiverte

USCITA
settembre 2004

SITO
www.sci.co.uk/games/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi conoscere altre novità su Conflict Vietnam? Visita la sezione News di TGM Online!

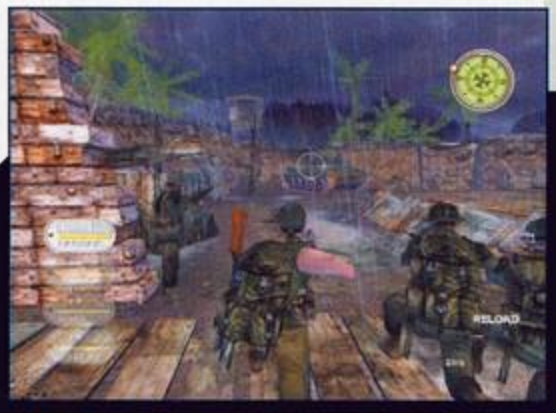
Cosa si può fare in una qualsiasi giornata di pioggia nel bel mezzo della campagna inglese? Ma sì, giochiamo alla guerra!

REPORTAGE

Conflict Vietnam altro non è se non la nuova incarnazione di una serie che conta già due validi esponenti tra le sue fila: Conflict Desert Storm e Conflict Desert Storm 2 (sottotitolato, negli Stati Uniti almeno, Back To Baghdad). Proprio come i predecessori, anche CV propone uno stile molto arcade, cosa che peraltro traspare già dai primi minuti spesi con il gioco. Per chi si fosse perso gli altri due titoli, ricordiamo che stiamo parlando di un action adventure tattico con visuale in terza persona e telecamera posta alle spalle del protagonista. In realtà ci sono diverse situazioni nelle quali possiamo passare alla visuale in prima persona (per esempio per usare il fucile di precisione) ma tutta l'azione, compresa la maggior parte degli scontri a fuoco, avverrà con l'inquadratura "esterna". In Conflict Vietnam assumeremo il comando di una squadra composta da quattro uomini che, durante l'offensiva di Tet (1968), perde il contatto con la propria unità e si ritrova da sola in territorio nemico. Il nostro compito consisterà nel guidarla attraverso quattordici livelli lunghi, insidiosi e pieni zeppi di trappole e di nemici.

TUTTA L'AZIONE, COMPRESA LA MAGGIOR PARTE DEGLI SCONTRI A FUOCO, AVVERRÀ SFRUTTANDO LA VISUALE IN TERZA PERSONA

Il controllo dei quattro prodi avviene sia tramite comandi diretti sia tramite azioni "alternate", cioè facendo avanzare a poco a poco ciascun membro della squadra. Naturalmente i quattro soldati hanno abilità e specifiche diverse: avremo a disposizione un cecchino/granatiere, un medico, un fante e un leader, armato di fucile mitragliatore. Anche in questo caso è stata implementata la modalità cooperativa, che con-



▲ Dovremo abituarci alla pioggia... ehi, quel carroarmato sembra avercela con noi!

▲ Sarà anche possibile usare armi nemiche e mezzi militari. Così, giusto per avere un aiutino extra...

▲ In questo livello sarà fondamentale tenere a galla la simpatica imbarcazione che ci ospita...

sente a quattro amici di giocare in split screen. Gli amanti del TCP/IP dovranno purtroppo rassegnarsi a invitare la gente a casa, poiché non è previsto, almeno per il momento, il supporto online.

PRIMO CONTATTO

Nel corso della presentazione per la stampa, abbiamo avuto modo di vedere e giocare alcuni livelli ambientati nella giungla. Come dicevamo poco fa, CV utilizza un approccio molto arcade, ma questo non significa che non ci sia spazio per un po' di sana tattica.
Nonostante la visuale in terza persona, che potrebbe portare all'errata conclusione di sparatorie lunghe e caotiche, Conflict Vietnam richiede una notevole dose di attenzione, sia durante i movimenti sia durante i conflitti a fuoco. In particolare durante gli scontri, pur servendoci della mira semiautomatica (che "blocca" l'inquadratura sugli avversari che si trovano nei pressi del mirino), abbiamo notato che non è stato sufficiente tirare una "falciata" di mitragliatrice per far piazza pulita dei nemici. Passando oltre, si può notare una buona cura nella resa degli effetti delle varie armi da fuoco e, in particolare, nella difficoltà di prendere la mira con qualsiasi "gingillo di morte e distruzione". In questo modo, una pistola diventa meno efficace con distanze superiori ai cinque metri, e il fucile da cecchino è tutt'altro che facile da utilizzare (per via del respiro, del vento, delle eventuali ferite riportate dal soldato e cose del genere).
Altro elemento inusuale per un gioco di questo tipo è la possibilità di "crescita" dei personaggi, che sembra presa pari pari da un GDR: alla fine di ogni missione ci verranno assegnati dei punti che potremo utilizzare per migliorare le capacità di ogni soldato. Queste spaziano dall'uso delle armi alla possibilità di muoversi senza fare rumore, fino ad arrivare all'uso di medikit e altri "accessori".

▲ I nostri quattro eroi sono rimasti intrappolati nel bel mezzo della giungla... Riusciranno a cavarsela?

Una chiacchierata con i programmatori ci ha svelato che Conflict Vietnam vuole prendere le distanze da tutti quei giochi troppo impegnativi, che spesso e volentieri risultano frustranti. I level designer sono partiti da questa semplice considerazione per creare le mappe, che saranno sì lunghe, ma anche "cosparse" di aiuti vari e frequenti. La stessa scelta è stata ripresa anche a livello di gameplay puro e semplice: i singoli soldati, infatti, se cadranno in un'imboscata o saranno feriti gravemente (cioè se finiranno l'energia) potranno essere recuperati dagli altri membri della squadra, che li cureranno e li rimanderanno in azione.

TECNICAMENTE PARLANDO

L'aspetto tecnico per ora è convincente e presenta un reparto grafico migliorato di molto rispetto ai capitoli precedenti, soprattutto per quanto riguarda i modelli poligonali e gli effetti di trasparenza dell'acqua.
Anche l'ambiente della giungla è stato ricreato in maniera credibile, benché durante la dimostrazione non ci sia stata traccia di interazione tra giocatore e livello (niente rami spezzati e cose del genere, insomma).
Per quanto riguarda la libertà d'azione, possiamo dire che CV poco si discosta da quanto offrono i suoi predecessori. L'impostazione votata all'azione immediata prevede, infatti, livelli piuttosto lineari e, benché ci sia la possibilità di muoversi liberamente ai lati del "percorso", non saremo mai in grado di avventurarci in una mappa completamente aperta.
Questo, se da un lato semplifica la vita al giocatore (che non rischia di perdersi), dall'altro potrebbe dare binari troppo fissi da seguire ai più smaliziati.

TATTICHE DI GRUPPO

In Conflict Vietnam non mancherà la possibilità di manovrare mezzi di trasporto (anche se i programmatori non ci hanno detto se saranno tutti utilizzabili) e di imbracciare armi nemiche. Dal canto loro, i nostri avversari sembrano dotati di un'Intelligenza Artificiale ben sviluppata, che permette loro di organizzarsi reagendo alle azioni del giocatore. Inoltre, affrontare semplici contadini armati sarà ben diverso che dare battaglia a truppe regolari... e non solo per la differente potenza di fuoco!
In definitiva Conflict Vietnam sembra presentarsi come degno successore dei precedenti capitoli: grandi miglioramenti sotto il punto di vista tecnico ed estetico e nessuno stravolgimento del gameplay. Per la serie: formula vincente (3,5 milioni di copie vendute dai primi due titoli) non si tocca. L'uscita è prevista per fine settembre, quindi rimanete sintonizzati su queste pagine...

ALLA FINE DI OGNI MISSIONE CI VERRANNO ASSEGNATI UNA SERIE DI PUNTI, CHE POTREMO UTILIZZARE PER MIGLIORARE LE CAPACITÀ DI OGNI SOLDATO

▲ Non mancherà il livello ambientato sul fiume: dovremo prestare attenzione alle imboscate dei maledetti Charlie!

▲ Per liberare il nostro cammino, dovremo spesso raccogliere dei gingilli "casualmente" disseminati per il percorso. Come questo lanciarazzi, per esempio...

KOHAN 2: KINGS OF WAR

REPORTAGE

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

SVILUPPATORE
Timegate Studios

PUBLISHER
Gathering

DISTRIBUTORE
Take 2 Interactive

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.timegate.com/kow/

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Meglio gli RTS strategici o quelli d'azione? Parliamone su TGM Online!

Apprezzato da una solida base di utenti in America, passato quasi inosservato in Europa, Kohan torna sui nostri monitor con un solo scopo: imporsi sugli altri RTS grazie alle sue caratteristiche "alternative".

Monaco, Germania, una mattina di fine aprile. Il vostro sempre amabile Nikazzi bussa a un portone gigantesco con una targa sulla porta. C'è scritto Take 2 e significa che, almeno questa volta, non mi sono perso. La missione di oggi consiste nell'incontrare Adel Chaveleh, presidente dei Timegate Studios, il team al lavoro su Kohan 2. A chi non si ricordasse il primo titolo della serie, e non sarebbe poi una cosa di cui vergognarsi visto la sventurata serie di difficoltà di pubblicazione che il gioco ha avuto nel vecchio continente, ricordiamo che si tratta di un RTS ad ambientazione fantasy, i cui punti di forza risiedevano nell'alto contenuto strategico e nelle innovazioni presenti nel gameplay (la gestione di compagnie invece che di singole unità su tutte).

KOHAN 2 RIPROPORRÀ GRAN PARTE DELLE IDEE DEL SUO PREDECESSORE, OPPORTUNAMENTE AMPLIATE E RIVEDUTE

▲ La gestione delle città sarà quasi interamente in mano al gioco, lasciando all'utente più tempo per la strategia bellica vera e propria.

▲ Rispetto al predecessore, l'ambientazione 3D permette di vedere chiaramente l'andamento della battaglia anche nelle situazioni più complesse.

Ogni compagnia di Kohan possedeva un leader che, con i suoi poteri, modificava l'andamento in battaglia della propria squadra e dava un certo gusto RPG alla produzione. Ma queste sono solo alcune caratteristiche del gioco, e visto che Kohan 2 si promette di riproporre gran parte delle idee del suo predecessore ampliandole, meglio passare subito a descrivere il futuro prodotto, che vedremo sicuramente comparire nel prossimo autunno su tutti gli scaffali.

▲ Unità di grosse dimensioni, come draghi e golem, potranno essere a disposizione di una fazione. Ma non ci è ancora dato di sapere come...

UN MONDO DI CITTADELLE ED EROI

Kohan 2 riproporrà la gestione semi-automatica delle città vista nel primo titolo della serie. A differenza di molti altri giochi, infatti, il giocatore sarà liberato da tutte le questioni inerenti la raccolta di risorse, la riparazione di strutture e la produzione di nuove unità, in modo da potersi concentrare sulle battaglie vere e proprie. Si potrà intervenire per scegliere le strutture da costruire o il tipo di unità preferito, ma per il resto tutto quanto avverrà in automatico: persino la difesa delle città sarà gestita da un esercito "assistito" che scenderà in campo all'occorrenza. Tramite le città il giocatore potrà iniziare a costruire le suddette compagnie, che altro non sono se non gruppi di soldati composti da guerrieri e unità di supporto, capitanati da un eroe. Le compagnie hanno un numero di slot ben definito e potranno essere "assemblate" scegliendo singolarmente le unità o affidandosi a una lista di gruppi di default, aggiornabile con le proprie scelte in modo da automatizzare al massimo la questione.

Discorso diverso per gli eroi, personaggi unici (ne esistono più di 60) e dotati di caratteristiche "personalizzate", dalla magia all'influenza sul morale delle truppe: gli eroi guadagneranno nuove abilità a mano a mano che sopravvivranno alle oltre 25 missioni che comporranno la campagna single player.

UNA BREVE PROVA SUL CAMPO

Le unità, i palazzi edificabili nelle città e gli eroi disponibili dipenderanno dalla scelta della razza di appartenenza e, udite udite, della fazione politica scelta: Combinando una delle 6 razze, che determinano gli aspetti principali del proprio esercito, con una delle 5 fazioni disponibili si otterranno combinazioni sempre differenti e varie, aggiungendo un altro elemento strategico non certo di poco peso. Visionando personalmente una versione ancora embrionale di Kohan 2, ho potuto comunque constatare personalmente come queste idee modifichino il classico combattimento di molti RTS. La gestione delle compagnie, infatti, sembra consentire al giocatore molto più tempo per posizionare l'esercito secondo le proprie tattiche, scegliendo con cura chi mandare in attacco e chi far rientrare. In altre parole, eliminando di fatto la possibilità di assistere a un cosiddetto "tank rush" (avete presente quando in un RTS si affrontano migliaia di unità tutte uguali, scelte magari dall'avversario, computer o giocatore umano che sia, per la loro forza media e la loro velocità di produzione? Ecco, quello è un tank rush, nome ideato all'epoca del primo C&C Red Alert per sottolineare la strategia di attaccare gli avversari con decine di carri armati "base"). L'interfaccia poi sembra sarà sviluppata (e già in parte lo era nella dimostrazione) per fornire in un solo colpo tutte le informazioni sull'energia di ogni singola unità, favorendo così il monitoraggio delle battaglie più complicate. Insomma, se quanto intravisto di Kohan 2 sarà confermato, aspettatevi un RTS finalmente libero da schemi triti e ritriti...

DAL 2D AL 3D

Un'altra innovazione, non certo di poco conto, introdotta da Kohan 2 rispetto al suo diretto predecessore sarà il passaggio dalle due alle tre dimensioni. Quello che ci è stato presentato nella versione Work in Progress è, in effetti, un motore grafico di tutto rispetto, capace di gestire decine di unità differenti veramente molto dettagliate. La qualità delle animazioni non è però l'unico punto di forza di cui si fregerà Kohan 2: sembra che anche i differenti tipi di terreno e le condizioni atmosferiche influenzeranno l'efficacia delle unità, in maniera differente a seconda delle loro caratteristiche peculiari. Insomma, Kohan 2 molto probabilmente sarà gradevole da vedere (e per farvi un'idea basta guardare le prime immagini disseminate qui intorno) ma ancora di più da giocare...

LA GESTIONE DELLE COMPAGNIE SEMBRA CONSENTIRE AL GIOCATORE MOLTO PIÙ TEMPO PER POSIZIONARE L'ESERCITO SECONDO LE PROPRIE TATTICHE

▲ La magia sarà uno degli elementi più importanti per le fazioni di Kohan 2: ogni stregone, infatti, dovrà conquistare i propri incantesimi in un modo differente...

▲ Visto il grosso successo del primo titolo a livello di multiplayer, il gioco riproporrà anche in questo seguito molte opzioni per le partite online.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS

PREVIEW

Massimo "XAM" Svanoni xam@xenia.it

SVILUPPATORE
Obsidian Entertainment

PUBLISHER
Lucasarts

DISTRIBUTORE
Activision

USCITA
Natale 2005

SITO
www.lucasarts.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

L'attesa è ancora lunga; per ingannarla, correte a scambiare quattro chiacchiere sul forum di TGM Online!

I tempi cambiano e capita che anche lo Xam diventi uno yeti e debba fare una preview. Istruzioni del ToSo: cappello introduttivo, 240 battute. Ma che siamo, fenomeni del cabaret? [Prove tecniche di cappello introduttivo in corso - pazientate]

PREVIEW

Ok, sono riuscito a non scrivere la vecchia faccenda della galassia lontana lontana all'inizio di un articolo su Guerre Stellari. Me ne vorranno i fan, ma proprio non potevo più leggerla (e capita che rilegga ciò che scrivo). Eviterò anche ulteriori citazioni, se è per quello, dunque coloro tra voi i quali si sentano particolarmente vilipesi possono prestarmi la loro seconda spada laser di plastica e affrontarmi a singolar tenzone. Una volta ero un tenace moschettiere, me la dovrei cavare.

Ebbene, queste due pagine che avete di fronte significano principalmente una cosa: la galassia di cui sopra è più vicina che mai. A pochi mesi dal rilascio della versione localizzata di Knight of the Old Republic ne è stato annunciato il seguito. Se vale il detto "squadra che vince non si cambia" non avrete nulla da ribattere sui nomi di coloro che se ne stanno occupando; ne parliamo nel box a corredo, ma in sostanza sappiate che sono gli stessi dell'episodio precedente.

E questa piccola nota è anche una garanzia...

LE NOSTRE VICENDE PRENDONO PIEDE PIÙ O MENO CINQUE ANNI DOPO GLI ACCADIMENTI DELL'EPISODIO PRECEDENTE

Ma bando alle ciance, dove eravamo rimasti? Niente meno che al moto di sorpresa che ci aveva colto quando ci eravamo trovati dinanzi non già a un titolo d'azione in cui correre, sparare e aprire porte, quanto piuttosto a un gioco di ruolo con tutti i crismi del caso. Un gioco di

▲ Vi ricorda qualche cosa questo scatto? A me ha fatto venire in mente lo scontro tra Skywalker e suo padre...

▲ Effetti di luce a profusione da queste parti. Ma che è, uno jedi o l'araba fenice nell'esercizio delle proprie funzioni?

LE AZIONI CHE POTRETE COMPIERE ANDRANNO A DETERMINARE IL VOSTRO DESTINO E QUELLO DEGLI JEDI

ruolo che fondava le sue basi sul sistema d20 tanto caro agli amanti di AD&D, un gioco di ruolo che riusciva a coniugare sapientemente la complessità dei numeri alla varietà e alla bellezza delle ambientazioni oltreché della trama. Il succo che ne usciva era un'esperienza "ludica" non eccessivamente longeva (specie se paragonata a titoli come Morrowind) ma appagante, certamente più di tanti altri titoli appartenenti alla compagine di Star Wars.

SGUAINATE LE SPADE

Le nostre vicende prendono piede più o meno cinque anni dopo gli accadimenti dell'episodio precedente. Siamo al crepuscolo per gli jedi: dopo la disfatta su scala galattica a opera dei sith, il loro ordine è allo sbando più totale e la diaspora è ormai in atto. La situazione politica è nel frattempo in fermento; in seguito al saluto di Darth Malak e in mancanza di eroi dal cuore impavido da strapazzare, le forze sith sono entrate in una sorta di colossale guerra intestina allo scopo di arrivare alla definizione del capoccia supremo. La Repubblica non ce la fa nel modo più assoluto ma comprende bene che questo è il momento del contrattacco. E questa volta non sarà da sola, visto che avrà al suo fianco gli antenati di Yoda...

Alle domande chi, come, dove, quando e perché sarete ovviamente voi a rispondere; voi, impavidi unici jedi sopravvissuti. Piccolo particolare: i vostri poteri saranno, nelle fasi iniziali, molto limitati. In altre parole, dovrete portare pazienza prima di tornare a dare completamente del tu alla Forza e a maneggiare con garbo e perizia la vostra spada di plastic... ehm, laser.

Questo ulteriore sforzo cui sarete sottoposti sarà tuttavia ricompensato da una nuova lista di poteri e armi. I personaggi del vostro party (perché sempre di gruppo di persone si tratta) potranno essere scelti tra nuove classi e nuove razze, e, logicamente, potrete scorrazzare per un sacco di locazioni create per l'occasione. Come nell'episodio precedente dovrete amministrare correttamente le caratteristiche del manipolo di eroi al vostro seguito, in modo da affrontare le missioni nel modo più opportuno. Ciascuno dei vostri uomini, infatti, sarà dotato di abilità speciali che lo renderanno più o meno adatto alle situazioni proposte.

Avrete anche modo di confrontarvi con nuovi, carismatici nemici (uno lo potete vedere nelle foto a corredo), ma a ogni modo, l'aspetto più succulento di questa nuova produzione è rappresentato dal cammino che dovrete percorrere, assieme ai personaggi del vostro party, sulla via della Forza. Ciascuna delle azioni che potrete compiere nel corso degli eventi avrà il suo peso e andrà a determinare il vostro destino e quello degli Jedi.

Mi raccomando, state attenti, l'uscita di Episodio 3 al cinema potrebbe dipendere proprio da voi...

INTRATTENIMENTO OSSIDANTE

Spulciando tra i dati della cartelletta di stampa ecco che l'intrepido redattore si trova dinanzi a un nome sconosciuto: Obsidian Entertainment. E chi sarebbero costoro? Cosa avrebbero fatto? Questo è quanto si domanda il tapino intravedendo lo spettro del cambiamento del team di programmazione.

Poi con un paio di click tutto si risolve. Eh sì, cari miei, si tratta solo di qualche vicenducola burocratica. In realtà dietro questo nome si nasconderebbero cinque figuri che già dovreste conoscere: Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone e Chris Jones. Siete al punto di prima? Beh, vi darò solo un piccolo aiutino; questi cinque impavidi migrati nel cuore dell'assolata contea delle arance (California) altri non sono che i nomi nascosti dietro al precedente episodio di questa serie, Knight of the Old Republic, sviluppato sotto l'egida della Bioware. Non solo! Tra le frecce al loro arco troviamo anche Neverwinter Nights, Baldur's Gate, Fallout, Icewind Dale e Planetscape: Torments. Insomma, se i conti sono fatti per tornare, qui stiamo in una "botte de ferro" (come direbbe il Duspa).

▲ Sotto il profilo meramente estetico, possiamo dire che KOTOR 2 migliorerà in maniera sostanziale tutto quanto abbiamo già visto nel primo episodio.

▲ I droidi che abbiamo apprezzato ne La Minaccia Fantasma sembrano più cattivi che mai. Fortunatamente abbiamo già recuperato alcuni dei nostri poteri.

DRAGON EMPIRES

PREVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it ; ddf**

SVILUPPATORE
Codemasters

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
N/A

USCITA
Autunno 2004

SITO
www.dragonempires.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Appassionato di MMORPG? Discutiamone nei forum di TGM Online!

Il mondo dei MMORPG si prepara a un nuovo assalto, guidato da Codemasters, fiera di presentare al mondo Dragon Empires. E voi, siete pronti a scendere sul campo di battaglia?

PREVIEW

Dragon Empires è il nuovo e atteso MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) per PC in arrivo il prossimo autunno. Ambientato nell'immaginario mondo di Fortitude, una terra sconvolta da continue guerre e dominata dai possenti draghi, il gioco rappresenta la ferma intenzione da parte di Codemasters di seguire e anticipare i desideri dei giocatori, accontentandoli con il genere di gioco più interessante e seguito del momento. Nel caso di Dragon Empires l'intenzione è quella di offrire ai numerosi appassionati di giochi di ruolo online un titolo ricco di spunti ed elementi presi dall'immaginario fantasy e dalla fantascienza più innovativa. Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Peter Tyson, Community Manager per Codemasters del gioco: ecco quanto è emerso dalla discussione..

L'INTENZIONE È DI OFFRIRE UN TITOLO RICCO DI SPUNTI PRESI DALL'IMMAGINARIO FANTASY E DALLA FANTASCIENZA

TGM: La gestazione di Dragon Empires è stata particolarmente lunga: avete raggiunto i vostri obiettivi o avete cambiato molti aspetti al concept originale del gioco? Cosa rende il vostro prodotto differente dagli atri titoli che popolano il mondo dei MMORPG?

▲ La caratterizzazione di razze, classi e imperi è altissima e offrirà numerosi spunti di gioco.

▲ Le città, luoghi nevralgici di ogni impero, saranno al centro di battaglie, commerci, quest e molto altro ancora...

UN TOUR DI FORTITUDE

Grazie alla cartina che trovate qui a fianco, potrete iniziare a farvi una prima idea della struttura di Fortitude, il mondo che farà da sfondo a Dragon Empires. Come potete vedere, ogni continente è controllato da uno dei cinque imperi presenti, secondo uno schema tipico comune ad altri MMORPG. Anche la distribuzione di scenari differenti nell'ambientazione è piuttosto riconoscibile: ci attenderanno lande fredde e nevose, giungle equatoriali, deserti e oscure paludi, così come vulcaniche catene montuose e via dicendo. Resta invece da capire come ci si potrà muovere in questo gigantesco scenario, quali saranno i mezzi di locomozione e la distribuzione di dungeon e altre aree, magari sotterranee. Al momento di andare in stampa, infatti, non è ancora iniziata la fase di beta pubblica che scioglierà questi e molti altri quesiti su Dragon Empires...

IN DRAGON EMPIRES OGNI GIOCATORE PUÒ PARTECIPARE AL COMMERCIO E ALL'ECONOMIA DEL MONDO VIRTUALE IN MOLTI MODI DIFFERENTI

PT: Riguardo alla storia e al concept di DE, possiamo dire che il titolo si è evoluto parecchio in questo periodo di sviluppo. Devo ammettere che inizialmente il gioco era parecchio differente da come è ora. Il motivo di questo cambio di rotta è da imputare all'introduzione del nostro nuovo world engine, che vanta caratteristiche uniche, e dei "lore", due elementi che abbiamo provveduto a segnalare alla crescente comunità che si sta costruendo intorno al prodotto attraverso il nostro sito di riferimento www.dragonempires.com. Crediamo che il risultato finale sarà spettacolare, qualcosa che i giocatori troveranno innovativo e divertente: stiamo creando uno splendido mondo da esplorare liberamente, contenente sensazionali paesaggi ma anche centinaia di quest che il giocatore dovrà cercare di portare a termine in svariate maniere. Tutto questo senza dimenticare il complesso sistema economico basato sulle decisioni e i movimenti dei giocatori, un modo per lasciar scegliere ai partecipanti il destino del mondo.

TGM: I giocatori avranno quindi la possibilità di influenzare il mondo di DE?

PT: Assolutamente sì. Lasciare che il mondo evolva a seconda dei comportamenti di ogni giocatore, a partire dal neofita per arrivare al più importante capoclan, è la nostra missione principale. Gli acquisti e le vendite di ogni singolo oggetto, ad esempio, modificano i prezzi e le tasse raccolte da una cittadina. I clan possono allearsi od ostacolarsi a vicenda, le città possono combattere per conquistarsi. In più stiamo continuando ad aggiungere nuove caratteristiche: solo per fare un esempio ieri ho provato io stesso a salire su una montagna e ho scoperto che potevo raccogliere alcuni minerali da essa. È una piccola cosa, certo, ma è stata aggiunta e ha sorpreso persino il sottoscritto: siamo molto eccitati per i risultati che stiamo ottenendo.

TGM: I giochi di ruolo online non hanno attecchito in Europa come invece è successo negli Stati Uniti e in Corea. Ti sei fatto un'idea del motivo?

PT: La barriera linguistica è sicuramente una delle cause di questa differenza di successo, così come l'accesso a collegamenti broadband. Comunque oggigiorno moltissimi giocatori provengono dal Regno Unito, dalla Francia e dalla Germania e altre nazioni si stanno mettendo "in pari" per supportare il fenomeno dei giochi online. Il nostro intento con DE è di rilasciare il titolo contemporaneamente in tutto il mondo. Non ci focalizzeremo solo sul mercato europeo: pensiamo che quello che abbiamo da offrire interesserà i giocatori del globo intero.

TGM: Se dovessi fare uno spot pubblicitario per DE quali sarebbero le caratteristiche innovative che sottolineeresti?

PT: La prima cosa che direi è che stiamo mettendo insieme un grandissimo sistema di combattimento orientato al PvP (Player Versus Player. ndNikazzi). Il giocatore non è obbligato al combattimento ma ci saranno molti incentivi per coinvolgerlo comunque nella battaglia. Parlerei anche di quanto è semplice e senza rischi iniziare a sperimentare il sistema di gioco: chiunque, per esempio, può cimentarsi in un "Blood Circus", un evento nel quale si possono scontrare

▲ I programmatori di DE stanno cercando di realizzare qualcosa che sia spettacolare ma non eccessivamente pesante da gestire.

▲ La combinazione di razza, classe e skill consente a chiunque di creare un personaggio unico e su misura.

fino a sei diversi giocatori (o gruppi) in una battaglia a tempo, divertente e senza alcuna penalità per chi perde. Descriverei anche come, una volta padroneggiato il gioco, l'utente possa aggregarsi a un clan e cercare di catturare le città allo scopo di controllarle, oppure di come possa avventurarsi nelle terre selvagge e fare il cacciatore di taglie o il fuorilegge e combattere con altri giocatori che stanno sperimentando lo stesso stile di vita. Per finire, metterei l'accento su come il team di sviluppo abbia lavorato particolarmente bene cercando di integrare aspetti politici, combattimenti ed economia in un insieme armonioso. Un clan può ingaggiare facilmente una guerra contro un altro gruppo allo scopo di sottrargli il controllo di una città, ma può farlo sia incoraggiando altri clan a votare contro, sia mandando i suoi uomini migliori a combattere contro gli avversari per alzare i punteggi di rispetto e abbassare quelli dei nemici. Ognuno dei tre sistemi è collegato agli altri, così da lasciare agli utenti la massima libertà e flessibilità su come portare avanti le proprie campagne. Visto che tutto questo è impossibile da dire in uno spot mi limiterei probabilmente ad affermare che DE offre più scelte di gioco e interazione di qualsiasi altro MMORPG.

TGM: Cosa puoi dirci riguardo al funzionamento del commercio? Ci sono opzioni per il crafting?
PT: Anche il commercio è stato sviluppato per essere differente e innovativo rispetto ad altri giochi già presenti sul mercato. In Dragon Empires ogni giocatore può partecipare al commercio e all'economia del mondo virtuale in molti modi differenti. Può ad esempio esplorare le terre al di fuori delle città alla ricerca di grano, minerali, legno e altre risorse fondamentali da vendere in città, oppure commerciare merci da un villaggio a un altro: in questo caso è possibile ottenere un contratto da un commerciante e guadagnare anche esperienza dal lavoro di trasporto. Un'altra possibilità che abbiamo sviluppato sono gli Aurachrome: grazie a questi è possibile trasformare materie prime e oggetti semplici in prodotti da rivendere. La cosa divertente è che gli Aurachrome possono funzionare sia quando il giocatore è connesso, sia quando è offline, liberando così molti appassionati di crafting dalle lunghe e noiose sessioni di click e attese interminabili. Basta impostare gli oggetti da lavorare e lasciare che il proprio personaggio li "usi" automaticamente.

TGM: Quanto sarà intuitivo il gioco e quali saranno le opzioni disponibili agli utenti fin dall'inizio?
PT: Appena creato un nuovo personaggio il giocatore sarà introdotto ai concetti base del gioco come l'interfaccia di controllo, il mercato, il sistema di combattimento e via dicendo attraverso delle quest che si svilupperanno nei dintorni della città di partenza. Quando questa prima fase di introduzione alla trama e ai meccanismi sarà terminata, si potranno affrontare aspetti più avanzati lungo una curva di apprendimento comoda e gradevole.

TGM: Parliamo ora di ambientazione e razze: dacci qualche informazioni al riguardo.
PT: Il mondo di Fortitude è veramente gigantesco. Abbiamo sviluppato oltre 500 miglia quadrate di locazioni composte da nove differenti ambienti, dal deserto alle montagne innevate, dalle foreste alle paludi. Quello che più mi preme sottolineare è come ogni singolo elemento grafico sia stato in qualche modo ritoccato a mano da un nostro disegnatore: aspettatevi ogni angolo del pianeta diverso e mai ripetitivo con sorprese di ogni genere, come sentieri nascosti che conducono in cima a una montagna od oasi al centro di un deserto sabbioso fatto di dune semoventi...
Per quanto riguarda le razze ne abbiamo sviluppate tre: gli umani, più inclini alla magia, i Dragonblood, potente razza di guerrieri e gli Shadow, che eccellono nell'arte del furto e dell'agilità in generale. Nessuno sa niente delle origini di queste ultime due razze, né come queste siano comparse su Fortitude. Starà ai giocatori scoprire da dove arrivano.

TGM: Come si combineranno le classi con le azioni e i lavori disponibili? Esiste qualche limitazione?
PT: Ogni razza può accedere a cinque diverse classi, ma ognuna di queste funzionerà in maniera differente da personaggio a personaggio grazie al sistema di skill primarie e secondarie. I maghi hanno un sistema completamente differente rispetto alle classi che utilizzano le arti marziali: uno stregone deve ad esempio collegare le proprie magie agli oggetti che utilizza, come mazze e staffe. A seconda delle caratteristiche dell'oggetto cambierà anche il funzionamento di un incantesimo: potrebbe avere un raggio d'azione maggiore, un tempo di lancio inferiore, un costo di mana più contenuto, e via dicendo. Chiaramente, cambiando oggetti o combinazioni si avranno anche effetti differenti. Sempre parlando di limitazioni, non ci sarà alcuna restrizione al crafting: esso è gestito tramite delle quest introduttive che ogni personaggio può affrontare liberamente, a prescindere da razza e classe.

TGM: Grazie per la chiacchierata e in bocca al lupo per il tuo lavoro!
PT: Grazie a voi, e tenete le dita incrociate per Dragon Empires...

"MI ASPETTO CHE MOLTI GIOCATORI RIMANGANO COINVOLTI DAL SISTEMA DEI CLAN E DAGLI ASPETTI POLITICI PRESENTI NEL GIOCO" - *PETER TYSON, COMMUNITY MANAGER DI CODEMASTERS*

▲ Un effetto visivo di una magia: gli incantesimi saranno "modulari" e verranno collegati con staffe e altri oggetti per renderli ancora più potenti e micidiali.

▲ Dragon Empires è previsto per il prossimo autunno, ma già al momento in cui leggerete questo articolo dovrebbe essere iniziata la fase beta aperta al pubblico...

Download

I GRANDI SUCCESSI SUL TUO CELLULARE

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

NUOVO!

Fino al 30/06/04 in esclusiva su

vodafone live!

L'INFILTRAZIONE CONTINUA CON LA SAGA DI TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

SPLINTER CELL

Cod. YY562
Mod. A-C-D-E-F-G-H-K-M-V

SPLINTER CELL EXTENDED OPS

Cod. YY563
Mod. D-E-F-G-H-V

DISPONIBILI!

Disponibile anche per PC e XBox™
www.splintercell.it

UBISOFT

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

Cod. YY562
Mod. A-C-D-E-F-G-H J-K-M-V-Z

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS

Cod. YY563
Mod. D-E-F-G-H-K M-N-J-U-V

RAINBOW SIX® 3 RAVEN SHIELD

Cod. YY554
Mod. B-D-F-M-N-R-T

XIII

Cod. YY564
Mod. B-D-E-F-G-H-J K-M-N-R-T-U-V

RAYMAN® 3

Cod. YY555
Mod. D-E-F-G-H-J-R T-V-Z

PRINCE OF PERSIA® SANDS OF TIME

Cod. YY553
Mod. B-D-E-F-G-H-J-R-T-V-Z

PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURE

Cod. YY552
Mod. A-B-C-D-E-F-G-H K-L-M-N-Q-R-T-V-Z

SOLITAIRE

Cod. YY560
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L P-R-T

MARCEL DESAILLY PRO SOCCER

Cod. YY550
Mod. C-D-E-F-G-H-J

RAIL RAIDER

Cod. YY575
Mod. C-D-E-I-L

SKATE & SLAM

Cod. YY559
Mod. A-C-D-E-F-G H-I-J-L-V-Z

RAYMAN® BOWLING

Cod. YY556
Mod. B-C-D-E-F-M-N K-Q-R-T-U

RAYMAN® GOLF

Cod. YY576
Mod. B-C-D-E-F-I-J-K L-M-R-T-U

NIGHTMARE CREATURES

Cod. YY574
Mod. D-E-F-G-H-V

PLANET ZERO

Cod. YY551
Mod. C-D-E-F-G-K-L M-U

SIBERIAN STRIKE EPISODE I

Cod. YY557
Mod. A-C-D-E-F'-G-J L-R-T-V

SIBERIAN STRIKE EPISODE II

Cod. YY558
Mod. E

SPEED DEVILS™

Cod. YY561
Mod. C-D-E-F-I-J-L

DA CELLULARE: invia 1 sms al 48492 con il codice del gioco da te scelto

Es. digita YY564 per ricevere *"XIII"*. *Prima di procedere al download del videogame verifica attentamente che il tuo cellulare sia configurato per il download via WAP e leggi le istruzioni del servizio su www.gsmbox.it*

Costi:
TIM: 5 euro iva inclusa per download completato. L'sms di richiesta è gratuito
Vodafone: 4 euro per videogame. Il costo di ogni sms inviato dall'Italia è quello previsto dal proprio piano tariffario
Wind: 5 euro iva inclusa per ogni WAP Push inviato. Costo sms di richiesta sempre 0,1240 Euro iva inclusa.

Al costo di acquisto del contenuto deve essere aggiunto il costo del traffico generato per scaricarlo, che ti viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM o GPRS WAP del tuo piano telefonico. Se il tuo cellulare non e' configurato, contatta il tuo operatore per la configurazione. La connessione WAP per scaricare il gioco deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto Gameloft, GSMBOX, TIM, Vodafone e Wind non possono essere ritenute responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in conseguenza della ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto.

I giochi sono disponibili per i clienti di

TIM · vodafone · WIND

e li trovi anche sui portali WAP di TIM, Vodafone, Wind.

Nel caso di interruzioni o sospensioni della connessione potrai riprovare il download nell'arco delle 76 ore successive al ricevimento dell'SMS contenente il link. Le modalità che ti permettono si scaricare il gioco variano a seconda della marca e del modello del cellulare in uso e puoi trovarle su www.gsmbox.it

I servizi sono realizzati da gameloft e GSMBOX in collaborazione con TIM, Vodafone e Wind. Per eventuali problemi di fruizione del servizio contatta direttamente il nostro call center al numero 0555608424 o, se sei cliente Wind, chiama il Servizio Clienti Wind al numero 155. I servizi di telefonia mobile Wind sono disponibili con celllulari Dual band.

DA RETE FISSA: chiama il 899 289 900

per consultare il catalogo completo. Costo della chiamata 1,8 euro/minuto (Iva compresa). Durata massima della chiamata: 8 minuti.

EARTH INVASION

Cod. YY570
Mod. C-D-G-I-L

SUMMER VOLLEY

Cod. YY577
Mod. C-L-P

GOOLO'S TALE

Cod. YY572
Mod. A-D-G-J-V

** Gioco non disponibile per Nokia 3300*

Cellulari abilitati:
(Per eventuali problemi consultare la sezione "Supporto" del sito www.gameloft.it.)
[Motorola T720: A] [Sony Ericsson T610: B] [Nokia 3410: C] [Nokia 3510i: D] [Nokia 3650, 3660, 7650, N-Gage: E] [Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250: F] [Sharp GX-10: G] [Sharp GX-20: H] [Siemens C55: I] [Sagem My-V65: J] [Siemens MC60: K] [Siemens M50: L] [Siemens M55, S55: M] [Siemens SL55: N] [Nokia 6310i: P] [LG 5410; LG7100: Q] [Sony Ericsson T630: R] [Sony Ericsson Z600: T] [Siemens C60: U] [Motorola V300, V500, V525, V600: V] [Sharp GX-30: Z]

Vuoi altri giochi? Hai un cellulare diverso?

gameloft
www.gameloft.com

2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Splinter Cell Pandora Tomorrow, Sam Fisher, Ghost Recon, the Soldier icon, Speed Devils, Nightmare Creatures, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six and Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.).

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

PREVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

SVILUPPATORE
Massive Entertainment

PUBLISHER
Sierra

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal Games

USCITA
Giugno

SITO
www.groundcontrol2.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei un fan della saga di Ground Control? Parliamone nel forum RTS di TGM Online!

La Massive Entertainment si ripresenta dopo quattro anni nell'arena degli strategici in tempo reale con un prodotto estremamente promettente, non solo per quanto riguarda la parte tecnica, ma anche, e soprattutto, per i contenuti della sezione multiplayer. Ecco cosa abbiamo scoperto nei nostri test...

Come anticipato nel cappello, in questa preview ci occuperemo prevalentemente del lato multiplayer dell'ultima produzione targata Massive Entertainment. Abbiamo avuto modo di partecipare al programma di testing, con una closed beta che ci ha lasciato veramente a bocca aperta.

Fin dalla procedura di login s'intuisce che Sierra ha deciso di fare le cose in grande, quasi in stile Blizzard direi: un consistente numero di server ufficiali (che al momento del lancio verranno drasticamente aumentati) stanno facendo da campo di battaglia provvisorio per i pochi fortunati ammessi alla fase finale di Betatest. Dopo un rapido tutorial, mi sono cimentato con il gioco vero e proprio e, da subito, ho avuto conferma del fatto che la struttura è stata enorme-

UNA VOLTA SUL CAMPO DI BATTAGLIA, DOVRETE SEMPLICEMENTE PREOCCUPARVI DI MUOVERE LE UNITÀ CON OCULATEZZA CERCANDO DI ELIMINARE TONNELLATE DI NEMICI

▲ La fanteria appiedata si gode lo spettacolo mentre un Terradyne spiega con le dovute maniere chi comanda in questa zona.

▲ Gli effetti ambientali degli scenari sono veramente notevoli: guardate l'increspatura della luna riflessa nell'acqua...

▲ Una delle novità più interessanti riguarda la possibilità di far entrare i sodati all'interno degli edifici, sfruttando la copertura offerta per fare fuoco sul nemico. Queste truppe imperiali marciranno qui per il resto dei loro giorni...

LA VERA NOVITÀ RIGUARDA L'INTRODUZIONE DELLA MODALITÀ COOPERATIVA, CHE PERMETTE DI AFFRONTARE INSIEME AD ALTRI TRE AMICI LA CAMPAGNA SINGLE PLAYER

mente ampliata, senza tuttavia stravolgere la formula base: totale dedizione al combattimento e minima amministrazione delle risorse a disposizione. Diversamente da quanto accade nella maggior parte dei titoli di questo genere, il giocatore deve semplicemente pensare ad acquistare delle truppe aggiuntive, che vengono inserite in gioco da una navetta incaricata di fare la spola tra i punti d'atterraggio e un'ipotetica nave madre in orbita. Una volta sul campo di battaglia si tratta solo di muoverle con oculatezza, cercando di eliminare quante più unità nemiche possibili, conquistando le zone d'atterraggio (LZ o Landing Zones) presenti sulla mappa base. Assieme alle LZ occorre dominare anche punti di particolare importanza strategica, chiamati Victory Location (o VL): la somma di questi tre fattori (nemici uccisi, LZ e VL conquistate) determina la quantità di crediti periodicamente

immessi sul vostro conto corrente. La meccanica di gioco è tutta qui: nessuna risorsa da estrarre, nessuna sequenza di edifici da costruire, pochi conti da fare in tasca a sé e ai propri avversari. L'ampliamento alla struttura di base, cui accennavo poco fa, riguarda sostanzialmente il numero di unità a disposizione per ogni singola fazione, con una notevole rimescolanza delle carte in tavola, che si traduce in maggiore varietà di gioco e incertezza per gli scontri: basterà a fare la differenza?

DA SOLI O IN COMPAGNIA?

Oltre alla sezione multiplayer, aspetto per cui GC2 sembra essere stato espressamente sviluppato, la Massive ha intenzione di allungare considerevolmente la longevità del prodotto grazie a una solida campagna singola, in linea con le aspettative generate dalle versioni precedenti. Per quanto riguarda la trama, direi che il box che trovate in queste pagine dovrebbe fare luce su quanto possono aspettarsi gli appassionati. Martellanti press release di Sierra parlano di una ventina di missioni giocabili con obiettivi dinamici, nel perfetto stile inaugurato dalla serie, che avranno lo scopo di appassionare il gio-

LE FAZIONI IN GIOCO

Come ogni strategico che si rispetti anche Ground Control dispone delle sue brave fazioni in lotta, tutte caratterizzate da un diverso background storico da cui il gioco trae il pretesto per scatenare il sanguinoso conflitto.
Ecco un veloce excursus sui protagonisti delle prossime battaglie...

ALLEANZA STELLA DEL NORD

Costituita dai figli di un'antica confederazione di colonie terrestri abbandonate a loro stesse, l'Alleanza rappresenta uno degli ultimi baluardi di spazio libero dalla sfera di potere dell'Impero Terrestre. Dopo trent'anni di confitto, la resa dei conti appare vicina, in quanto Morning Prime, pianeta natale dell'Alleanza, è ormai sul punto di cadere. Non dispongono di tecnologie particolarmente avanzate, ma armi e veicoli sono costruiti in modo da sopportare moltissimi colpi.

IMPERO TERRESTRE

Al termine delle sanguinose battaglie tra le fazioni protagoniste dei primi due capitoli, si ebbe la riunione di tutte le forze in campo sotto l'unica bandiera dell'Impero Terrestre. Lungi dal voler deporre le armi, gli imperiali hanno intrapreso una politica estremamente aggressiva nei confronti delle antiche colonie terrestri, e la distruzione di Morning Prime rappresenta l'ultima tappa di un brutale percorso di conquista. Tecnologie avanzate e flotte spaziali potentissime lo rendono un'autentica minaccia per qualsiasi forma di vita.

NOMADI VIRON

I nomadi Viron rappresentano la classica fazione aliena difficile da individuare, estremamente ostile, e ovviamente molto pericolosa: fino a questo momento hanno cercato di mantenersi alla larga dai conflitti interplanetari della razza umana, ma le intollerabili ingerenze di entrambi le fazioni li hanno costretti a reagire militarmente. Si conosce molto poco della loro tecnologia, e per questo devono essere considerati ancora più insidiosi.

▲ La superiorità numerica spesso non è sufficiente per vincere uno scontro. Dovrete imparare da subito a sfruttare le postazioni sopraelevate!

▲ Fondamentale, durante gli scontri più feroci, l'opera di riparazione offerta dalle unità d'ingegneria mobile.

catore ma anche di fare da tutorial avanzato per le partite online più intriganti.
La vera novità, però, riguarda l'introduzione della modalità cooperativa: si tratta fondamentalmente di un adattamento del single player, che permette a quattro giocatori di affrontare le insidie delle singole missioni controllando la stessa fazione. Ovviamente il livello di difficoltà è più alto rispetto al single player "liscio", e le unità controllate dalla CPU dimostrano una cattiveria che potremmo definire unica.
L'idea non è del tutto inedita, in quanto nel caro vecchio Starcraft era possibile affrontare le mappe multigiocatore o gli scenari personalizzati gestendo più razze e condividendo unità e risorse all'interno della medesima squadra. In questo caso si tratta di affrontare la campagna singola e tutto il suo story mode: la trovata è senza dubbio interessante, soprattutto perché riporta in auge una delle modalità più trascurate in assoluto nel mondo del multiplayer.

TUTTO FORMA E SOSTANZA

I presupposti per un titolo di altissimo livello ci sono dunque tutti: ora rimane solo da verificare la forma che questi assumeranno. Anche su questo aspetto però, già fin d'ora possiamo fugare qualche dubbio. L'engine – proprietario – visto in azione dimostra una chiara parentela con il progenitore, mentre l'interfaccia grafica caratterizzata dai tasti in sovrimpressione ha lasciato il posto a un più classico pannello di controllo in cui trovano posto minimappa, tasti funzione, pulsantiera degli ordini e finestra informativa delle unità selezionate. Per quanto riguarda il motore 3D, il motto che gli artisti della Massive hanno fatto proprio è "scalabilità a ogni costo", il cui pregio più evidente consiste nella possibilità di poter osservare il gioco sia dalla classica visuale a volo d'uccello (leggermente inclinata per permettere di apprezzare la profondità tridimensionale del motore grafico) sia zoomando in più totale libertà sulle unità immerse nella frenesia del campo di battaglia. Il motore grafico ha subito una consistente evoluzione sotto l'aspetto qualitativo che, come potete vedere dalle immagini, arriva a definire con grande dovizia di particolari qualsiasi cosa si muova nello scenario. In un paio di secondi è possibile passare dall'ammirare i gradi sull'uniforme di un soldato a un bombardamento in campo lungo con decine di unità piccole ma ultradefinite. Gli splendidi effetti particellari delle esplosioni, i cambi d'illuminazione dovuti al passare del tempo, e la possibilità di gestire senza rallentamenti centinaia d'unità a schermo (uomini, veicoli terrestri e aerei) completano il quadro di un motore spettacolare e flessibile. Questa scalabilità, come era logico, si riflette soprattutto sul sistema richiesto per poter giocare. Per questa preview abbiamo utilizzato un PC dotato di Pentium 4 da 1.5 GHz, con 512 MB di RAM e ATi Radeon 9000 PRO da 64 MB e possiamo dire che si è comportato egregiamente anche con i filtri antialias attivati. Le uniche incertezze le abbiamo riscontrate in situazioni di combattimento molto affollate. Ma all'uscita della versione finale manca ancora qualche tempo...

▲ **Un nutrito gruppetto d'unità Viron ha appena fatto il suo (fumante) ingresso sul campo di battaglia. Le Landing Zone come questa sono d'importanza vitale: perdete l'ultima e siete fuori dalla partita.**

IL BELLO DEL BOMBARDAMENTO A COTTIMO

A riprova di quanto il gamplay di GCII sia stato semplificato all'estremo, viene in aiuto una delle opzioni più divertenti messe a disposizione dal gioco. Non avete truppe fresche pronte al combattimento o sono troppo lontane dal teatro delle operazioni? Nessun problema: basta avere da parte qualche soldino e in men che non si dica potrete ordinare un colossale bombardamento aereo in una qualsiasi zona della mappa.
Utile, divertente ed estremamente spettacolare, ma non proprio economico: pagando è possibile accedere ad altri tipi di servizi, come una scansione radar o una cortina fumogena... e tutto ha un prezzo, non dimenticatevelo mai!

IL MOTORE GRAFICO HA SUBITO UNA CONSISTENTE EVOLUZIONE, ARRIVANDO A DEFINIRE CON NOTEVOLE DOVIZIA DI PARTICOLARI QUALSIASI COSA SI MUOVA NELLO SCENARIO

▲ **Un trasporto ha appena depositato le truppe all'interno della mia zona d'atterraggio, ma il nemico è alle porte. Speriamo di resistere fino al prossimo approvvigionamento!**

▲ **L'interfaccia dedicata all'ordine di produzione di truppe e veicoli è essenziale quanto semplice: si può commissionare tutto e subito, a patto di avere crediti a sufficienza.**

MANAGER ZONE

Il manageriale di calcio on line definitivo!

REGISTRATI GRATIS SU
www.managerzone.it/xenia

SOLO PER I LETTORI DI TGM

30 giorni Free Trial con

- **Real Play**
- **Crediti Bonus**
- **TORNEO esclusivo!**

- ☐ Crea e gestisci la tua squadra
- ☐ Vinci le competizioni on line
- ☐ Scala la classifica mondiale
- ☐ Organizza i tuoi tornei
- ☐ Partecipa agli eventi di TGM

XENIA EDIZIONI

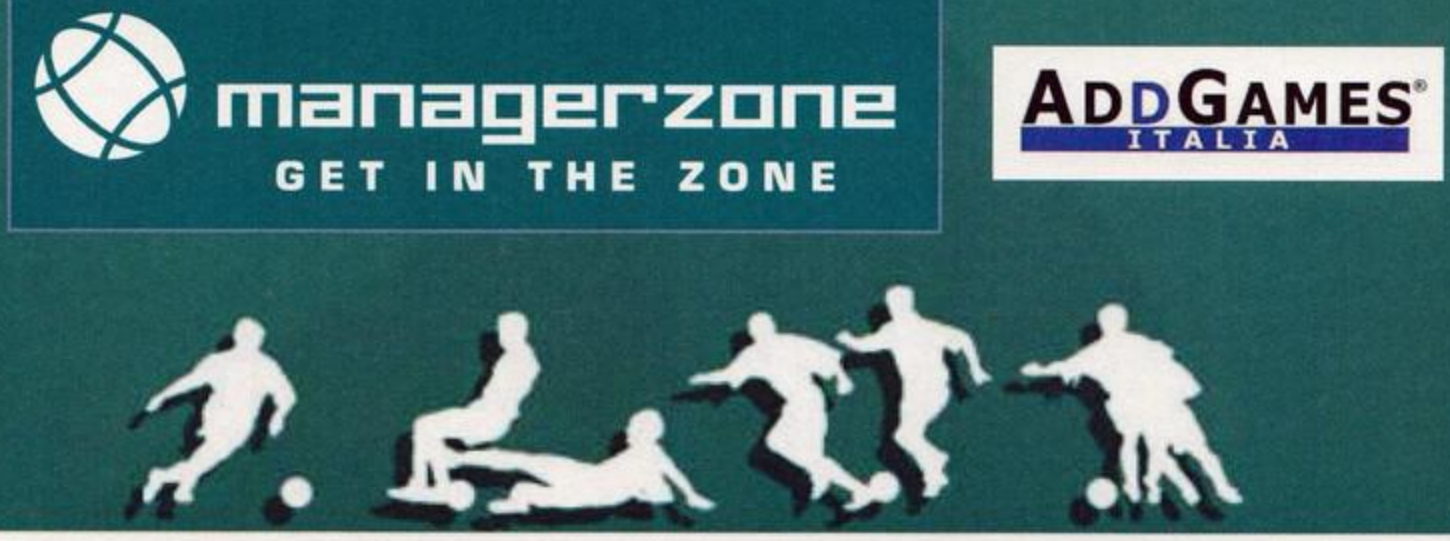
ADDGAMES ITALIA

managerzone GET IN THE ZONE

MANAGERZONE

special events

Luca Todesco luca@xenia.it



In esclusiva per TGM, Manager Zone, una sorta di Fantacalcio on line per sfidare amici e nemici sulla rete di tutte le reti!

UN POPOLO DI SANTI, EROI E NAVIGATORI?

Sciocchezze! Inutile negarlo, il fascino dei grandi esploratori, dei valorosi uomini d'armi o dei frati indovini è stato ormai scalzato dalla vera passione che guida l'italico volgo: il dio pallone. Quello italiano, così come molti altri, è un popolo di allenatori di calcio e tutti, chi più chi meno, ci caliamo ogni domenica nelle braghe del mister di turno per inveire contro le scelte dei tecnici reali, millantando chissà quali soluzioni tattiche in grado di risollevare le sorti della amata squadra del cuore.

Di manageriali di calcio su PC ce ne sono per tutti i gusti, ma forse si comincia a intravedere qualcosa di nuovo e di interessante all'orizzonte. TGM è orgogliosa di presentare ai suoi lettori ManagerZone, un gioco manageriale calcistico interamente online.

Nato da un paio d'anni in scandinavia, ManagerZone oggi vanta più di 300.000 iscritti a livello mondiale, e rappresenta un'ottima possibilità per chi voglia mettere alla prova le proprie capacità tattiche e gestionali sfidando avversari reali sparsi in tutto il globo, cimentandosi in competizioni ufficiali, in tornei amatoriali, coppe e chi più ne ha più ne metta.

Un titolo a fortissima diffusione in continua crescita: il numero giornaliero delle nuove iscrizioni si aggira intorno alle 1500 unità, mentre ben 5500 giocatori sono in media connessi in ogni istante.

GESTISCI LA SQUADRA SIA DAL PUNTO DI VISTA TECNICO TATTICO CHE DA QUELLO ECONOMICO FINANZIARIO

SI, MA COME FUNZIONA 'STA ROBA?

Il principio alla base di ManagerZone è semplice: prendi una squadra di brocchi, gestiscila al meglio e portala a scalare tutte le classifiche mondiali.

ManagerZone prevede un periodo di prova gratuito di 30 giorni a partire dalla registrazione. All'atto della registrazione si acquisisce in gestione una squadra completa iscritta alla stagione in corso. Non si tratterà, evidentemente, di un Real Madrid virtuale: i vostri giocatori, inizialmente, non brilleranno di luce propria. Anche le strutture societarie, dallo stadio al vivaio, saranno quasi a zero: non vi mancherà quindi il lavoro nelle fasi iniziali.

La prima cosa da fare è creare la formazione titolare e studiare gli aspetti tattici. Una delle caratteristiche che rendono MZ particolare è l'iniziale indeterminatezza del ruolo che ognuno dei vostri giocatori andrà a ricoprire: ciascuno sarà caratterizzato, infatti, soltanto da una serie di statistiche in base alle quali procedere all'assegnazione del ruolo più indicato. Un esempio potrà chiarire questo punto: il vostro giocatore Mario Rossi mostra spiccate doti di velocità e abilità nei lanci lunghi, mentre Giuseppe Verdi nella musica operistica (povero me...) e nella visione di gioco? Il primo potrà diventare un'eccellente ala, mentre il secondo sarà il vostro regista d'elezione. Un aspetto fondamentale del gioco dovrà essere l'allenamento della vostra compagine di derelitti: potrete plasmare, col tempo, l'uomo giusto per ogni vostra esigenza. L'estrema flessibilità che caratterizza la gestione dei ruoli viene confermata anche al momento di schierare i giocatori in campo. Una volta scelto il modulo tattico tra quelli presenti potrete collocare in qualsiasi punto del terreno di gioco i vostri

ISCRIVERSI SU WWW.MANAGERZONE.IT/XENIA

Registratevi per il periodo di trial gratuito su www.managerzone.it/xenia e beneficerete di una serie di vantaggi esclusivi perché lettori di The Games Machine (vedi box apposito).
La registrazione è semplice e indolore e basta seguire passo passo le istruzioni a video. Come già detto la registrazione è gratuita e vi dà diritto a 30 giorni di gioco free (con disattivata la compravendita e la partecipazione agli eventi a pagamento), più una serie di bonus esclusivi che vi descriviamo in un altro box.
Se MZ vi piacerà e deciderete di iscrivervi pagando il fee di ingresso (entro i 30 giorni di trial) potrete procedere comodamente seduti sulla vostra poltrona preferita, effettuando il pagamento chiamando il numero 899 indicato sul sito. Si tratta di un numero a pagamento convenzionato con MZ che vi offrirà l'opportunità di scegliere tra due opzioni: 6€ o 12€. Nel primo caso acquisterete 5 crediti di gioco, nel secondo 6. Potrete utilizzare questi crediti per accedere a tutte le funzioni a pagamento di MZ. L'iscrizione, per esempio, richiede 2 crediti. La partecipazione a coppe o tornei vari, di solito richiede 1 credito. E così via.
Se preferite chiamare da cellulare il numero 899 dovrete considerare che il costo della chiamata è di 1,55€ al minuto (per un massimo di 3 minuti e quindi per una spesa massima di 4,65€) + scatto alla risposta di 0,13€, generando 3 crediti massimi per il gioco.
Se poi doveste decidere che MZ è la vostra vita e voleste avere più crediti, potrete utilizzare la cara vecchia carta di credito, effettuando il pagamento a partire da 20€ che saranno convertiti in 20 crediti nel gioco. Vi segnaliamo che è anche possibile utilizzare il sistema di pagamento Paypal.

beniamini, azzardando le più fantasiose soluzioni tattiche. Oltre a ciò potrete selezionare una macro strategia: passaggi brevi, lanci lunghi o gioco sulle fasce.
A questo punto sarà il caso di dare un occhio agli aspetti economici della vostra società, valutando modifiche allo stadio, alle strutture a corollario quali botteghini per gli hot dog e simili e cercando uno o più sponsor. Come in ogni manageriale, infatti, potrete costruire un vero squadrone solo se avrete a disposizione tanti fondi (in questo caso le fideiussioni false non contano...) e pertanto dovrete fare in modo di generare entrate.
Fondamentale sarà anche il calciomercato e l'acquisizione dei servigi di uno staff tecnico di primo piano. Per chi volesse capirci di più abbiamo preparato una bella guida in formato Flash sia su CD che su DVD. Potete consultarla dall'area Goodies dei rispettivi allegati.

SI, MA QUANDO SI GIOCA?

Una volta perfezionata la vostra gioiosa macchina da guerra non vi resta che cimentarvi nella miriade di competizioni disponibili. La squadra che controllerete, infatti, militerà di default nel campionato nazionale di ManagerZone. La nazione di appartenenza, infatti, vi darà accesso di diritto a questo campionato. Per evitare inutili spargimenti di sangue, prevedibili nel caso di confronti con una compagine attiva da due anni, la lega è organizzata in categorie. Ogni stagione dura 14 settimane (per un totale di 14 partite) e al suo termine vi saranno promozioni e retrocessioni. La partita si svolge la domenica, lasciandovi libertà negli altri giorni di disputare amichevoli, coppe o tornei di varia natura.
Questa è solo una delle competizioni nelle quali potrete misurarvi: è infatti possibile sfidare in amichevole un altro giocatore, sfidare uno dei top players della classifica mondiale, creare un proprio campionatine personalizzato con i propri amici o partecipare alle svariate coppe organizzate ogni mese.
Sarà possibile tenere sotto controllo lo status della vostra squadra anche nel caso in cui vi troviate nell'impossibilità di connettervi al web: attivando gli appositi servizi potrete interagire con MZ attraverso palmare o cellulare. Perché però, di fronte al proprio PC, accontentarsi delle aride cifre?

ISCRIVITI SUL SITO WWW.MANAGERZONE.IT/XENIA PER USUFRUIRE DEI FANTASTICI BONUS DI TGM!

Tramite il servizio Live sarà possibile vedere in tempo reale la performance della vostra squadra: l'attuale visualizzazione è un semplice 2D, ma al prossimo E3 è stata annunciata una versione in 3D che si attesta su alti standard qualitativi. Questa manna dal cielo non è gratuita e passato il periodo di prova di 30 giorni è necessario iscriversi secondo una delle modalità descritte nel box apposito.

L'ESCLUSIVA OFFERTA DI TGM

Registrandovi (gratuitamente) su www.managerzone.it/xenia avrete diritto ai 30 giorni di prova gratuita. Ma non è tutto perché potrete avere anche l'utilizzo per 30 giorni del sistema Real Play (la visualizzazione della partita in 2D – presto sarà disponibile il 3D), uno special pack bonus con l'accesso a una coppa (o torneo) gratuito, a una sfida ai campioni gratuita e a una esclusiva divisa personalizzata TGM. Non è tutto perché TGM organizzerà periodicamente per i suoi lettori delle competizioni esclusive e gratuite, la prima delle quali sarà attiva a metà giugno e si chiamerà TGM ROOKIE CUP. Le modalità saranno descritte sul sito (ma si tratterà di gironi di qualificazione e quindi scontri diretti, tipo Champions League) e gli utenti registrati si dovranno iscrivere (gratuitamente) alla coppa entro la data indicata on line.

Per la prima TGM ROOKIE CUP sono previsti premi per le prime 8 squadre. Rimandandovi al sito per l'elenco completo vi diciamo già che i più bravi si porteranno a casa fantastici prodotti targati Logitech, dai kit audio 5+1 ai volanti FF, passando per i mous ottici di ultima generazione. Senza contare le magliette di TGM... insomma, registratevi e partecipate!

Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Meglio Thief III o Splinter Cell? Discutine sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
ION Storm

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Manuale e sottotitoli

PREZZO
€ 49.00

SITO
www.thiefgame.com

THIEF - DEADLY SHADOWS

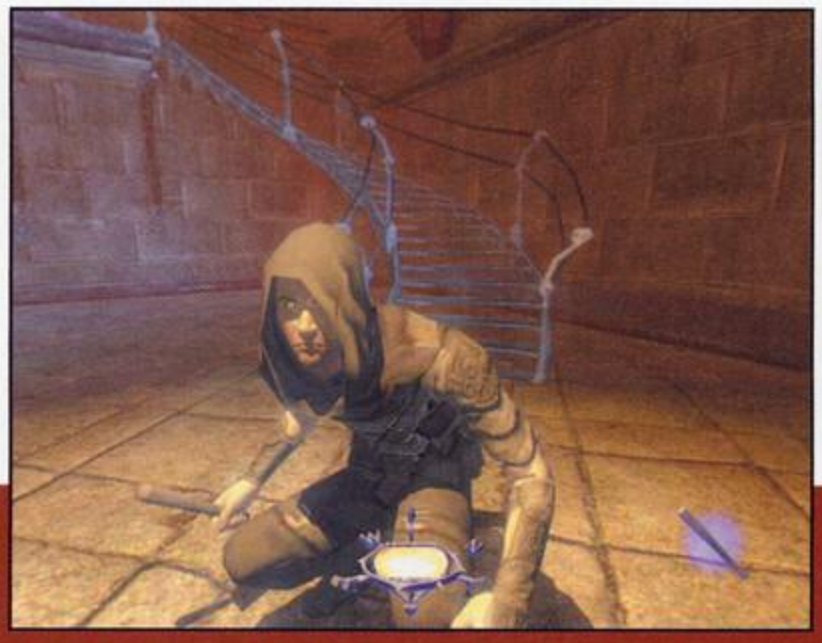
Il gioco che ha segnato un'epoca, colui che su PC ha creato il genere degli stealth game, torna dopo anni di assenza sui nostri monitor. Sarà ancora in grado il maestro di superare i suoi allievi?

Periodicamente, sul forum di TGM Online, capita di trovare topic nostalgici su capolavori passati, alle volte dimenticati, altre sottovalutati. Quanto mancano ai veri videogiocatori le prime mappe di Undying, le atmosfere di Blade Runner o l'allucinata follia di Shadow Man? Stando a quanto si legge, verrebbe da dire molto ed è giusto che sia così, perché pochi sono i videogame che riescono a ricreare un mondo, immergere in un'atmosfera, strappare il giocatore dalla realtà che lo circonda.
In questo esclusivo club dell'alienazione, in questo gotha dell'amarcord, rientra di diritto la serie di Thief, vista la sua bellezza, il suo fascino e il carisma del suo protagonista.

LA TRAMA

Quello sulla trama è uno spazio che ritengo sempre molto importante in ogni recensione, soprattutto quando la storia narrata ha un certo spessore. Thief III ci proietta ancora una volta nel mondo medievale/steam-punk che aveva caratterizzato i suoi predecessori, una dimensione dove la società e l'architettura di qualche secolo fa si fondono con la tecnologia dell'età del vapore e con la magia.

THIEF III CI PROIETTA ANCORA UNA VOLTA NEL MONDO MEDIEVALE/STEAM-PUNK CHE AVEVA CARATTERIZZATO I SUOI PREDECESSORI



▲ Un bel primo piano di Garrett, qui accucciato in posa plastica alla Sam Fisher...

▲ Questa foto per mostrare che il buon Garrett non è secondo neanche al pelato 47 di Hitman e per illustrare gli effetti del motore Havok applicato ai cadaveri.

GARRETT È L'ANTIEROE PER ECCELLENZA: SENZA SCRUPOLI, EGOISTA E CINICO, MA AL TEMPO STESSO TERRIBILMENTE CARISMATICO

In questo universo vivono anonimi plebei e nobili corrotti, che trascorrono la loro quotidianità controllati o influenzati da tre grosse organizzazioni: gli Hammeriti, i Pagani e i Custodi.
I primi sono una setta religiosa, austera e severa, che adora una divinità, il Master Builder, che trova nella ferocia, nella durezza e nell'implacabilità del martello il suo simbolo; i secondi, al contrario, sono dei pagani capaci di controllare a piacimento la natura, che vivono in strutture abbandonate e che adorano il Trickster, divinità che gli appassionati hanno già conosciuto in passato; da ultimo abbiamo i Custodi, un ordine segreto il cui compito è vigilare sul mondo. Comunicano mediante indecifrabili glifi e si muovono attraverso portali che solo loro possono attivare e che rimangono invisibili agli occhi comuni.
Saranno proprio questi ultimi a coinvolgere Garrett in una vicenda in cui egli vestirà i duplici panni del salvatore e del traditore, che sventerà e farà avverare al tempo stesso la profezia di una nuova apocalisse. Su questa ambiguità si gioca la narrazione di Thief III, che una volta di più vede in Garrett l'antieroe per eccellenza, un personaggio senza scrupoli, egoista e cinico, ma al tempo stesso terribilmente carismatico.

IL GIOCO

Per chi non lo sapesse, Thief è uno stealth game... anzi, è il padre di questo genere. In esso si comanda un personaggio il cui compito è stare nell'ombra per evitare di essere visto, infiltrarsi, tendere imboscate e, nel caso di Garrett, rubare. Volendo fare un paragone con giochi di particolare attualità, il rimando va ovviamente a Splinter Cell e al suo Sam Fisher: vorrei però ribadire che la saga di Thief nasce molti anni prima e che è l'eroe della UbiSoft a essere in debito con quello appartenente alla scuderia Eidos, non il contrario.
Nelle azioni che il nostro protagonista può compiere annoveriamo l'aggirare i nemici (ma anche stordirli con una manganellata alla nuca o ucciderli con una pugnalata alla schiena), borseggiare i viandanti, forzare serrature ed entrare nei posti meglio sorvegliati della città per derubarli. Per far ciò Garrett si avvale delle tenebre e di alcuni attrezzi utili a crearle, laddove una torcia o una candela proiettino troppa luce. Ecco quindi le frecce con un'ampolla d'acqua sulla punta, in grado di spegnere qualsiasi fiamma, ma anche quelle con sacche di muschio da tirare sulle superfici più rumorose così da attutire i propri passi e poter scivolare alle spalle dell'incauta vittima senza che se ne accorga.
L'armamentario non finisce certo qui:

▲ **Ecco il nuovo sistema di scassinamento delle serrature: ogni anello in basso a destra è un tamburo da forzare. Muovete il mouse fino a che non lo vedrete cedere e passerete allo stadio successivo.**

ELOGIO A SHALEBRIDGE

Raramente negli ultimi anni mi è capitato di essere così catturato e turbato al tempo stesso, da un videogame: l'ultima volta era accaduto nel livello delle "prigioni" sotterranee di Silent Hill 2. Se però avvicinandosi al titolo Konami si sa a cosa si va incontro, giocando a Thief mai ci si aspetterebbe di trovare un'ambientazione tanto angosciante e disturbata quale quella che mi appresto a descrivere. Nel briefing iniziale Garrett anticipa quel che ci attende: "Shalebridge un tempo veniva usato come manicomio, e prima ancora era un orfanotrofio. Ora è un luogo abbandonato, da quando fu distrutto da un incendio scoppiato di notte in circostanze ancora da chiarire. Credo che non esista al mondo un edificio dal passato più triste di questo". Il nostro compito è fare luce su una misteriosa strega che decine di anni fa si macchiò di terribili nefandezze uccidendo e scuoiando alcuni bambini dell'orfanotrofio. Trattandosi di un luogo disabitato da tempo immemore sembrerebbe impossibile trovare ancora delle tracce, ma perlustrando la prima parte della magione verremo a contatto con lo spirito di una delle vittime, che ci chiederà di essere liberata dall'influenza della casa infestata. La ricompensa per noi sarà la possibilità di viaggiare a ritroso nel tempo, tra l'epoca attuale e quella in cui l'istituto era ancora funzionante, in un vortice di allucinazioni, turbe psichiche, campionamenti audio da fare accapponare la pelle, storie di ordinaria perversione e "presenze" apparentemente indistruttibili (ma vulnerabili alla luce), capaci di ucciderci in pochi colpi emettendo rantoli disumani. Senz'altro un colpo di classe di Warren Spector, che ha ideato un livello che resterà a lungo impresso nella memoria degli appassionati anche per la sua conclusione, che costringerà Garrett... no, non ve lo dico, tranquilli.

▲ **Un altro esempio della tecnologia "ragdoll" del motore Havok: ho appena freddato questo malcapitato il quale, morendo, è caduto in avanti con la faccia sul libro, restando in bilico sulla sedia. Realistico!**

▲ **Scambio di cortesie: io ho fatto camminare i due maghi su una pozza d'olio alla quale ho dato fuoco con una freccia incendiaria. Loro ringraziano sentitamente a colpi di fireball...**

LA TERZA PERSONA, UNA CITTÀ DA ESPLORARE, RICETTATORI E NEGOZIANTI, LA POSSIBILITÀ DI ARRAMPICARSI SULLE PARETI... QUESTE E ALTRE SONO LE NOVITÀ INTRODOTTE CON THIEF: DEADLY SHADOWS

abbiamo frecce normali (ideali per uccidere i nemici dalla distanza), frecce incendiarie e frecce "rumorose" che distraggono l'obiettivo verso il luogo in cui cadono. In più, a nostra disposizione avremo pozioni guaritrici, bombe luminose per accecare chi si faccia troppo sotto, bombe "nervine" per uccidere più nemici contemporaneamente, fiasche d'olio per far scivolare chi ci passi sopra (o per dargli fuoco, nel caso si voglia accendere la chiazza con una freccia incendiaria), mine antiuomo, acquasanta (per i non morti) e altro ancora. Non c'è che dire, il divertimento non manca anche senza i fucili da cecchino e i visori a infrarossi dei giorni nostri!

LE NOVITÀ

L'impatto iniziale con Thief III lascia un po' spaesati: ma come, la terza persona? Oddio, ma il gioco sembra lo stesso di prima! Vuoi dire che Eidos ha deciso di imitare UbiSoft? A vedere Garrett muoversi acquattato come Sam Fisher, il sospetto sarebbe anche lecito...

Lo ammetto, i primi minuti non sono stati facili, per me appassionato e amante della serie fin dagli albori. Col passare del tempo, però, mi sono dovuto ricredere. La scelta di usare la visuale in terza persona è azzeccata, anzi la visuale in soggettiva, comunque possibile, risulta oggi stranamente anacronistica. Un po' perché Metal Gear Solid e Splinter Cell ci hanno abituato diversamente, un po' perché così si ha una migliore percezione del personaggio e quindi delle azioni che si stanno compiendo. Ciò agevola il giocatore e contribuisce a immedesimarsi maggiormente in Garrett, non più visibile solo nei filmati di intermezzo ma ora sempre presente sotto i nostri occhi.

Le novità però non si esauriscono qui: dopo le prime missioni, ci si troverà a muoversi per la città in cui vive il nostro protagonista. Essa è costituita da vari quartieri, inizialmente non accessibili, che verranno sbloccati via via che si completeranno nuove missioni. Alcune locazioni poi saranno del tutto invisibili, salvo apparire ai nostri occhi non appena i Custodi ci daranno il potere di vedere i loro glifi e i portali che celano. In questa città si muovono guardie, popolani che raccontano le loro storie (sempre un piacere da ascoltare, forse meno da tradurre – la società di localizzazione mi ha accennato a oltre 600.000 parole di dialoghi) e che sono lì apposta per arricchirci.

Quando infatti gli vediamo scintillare addosso qualcosa, abbiamo due soluzioni: la prima, indolore, consiste nel borseggio; la seconda, più comoda sebbene meno di classe, in una botta in testa o in una pugnalata alla schiena con relativo occultamento del cadavere. La città però è interessante anche per altri motivi: laddove vedete su una porta l'impronta rossa di una mano, significa che siete di fronte a un negozio in cui vi attenderà un ricettatore pronto ad acquistare la vostra refurtiva o a vendervi gli arnesi del mestiere.

Così facendo si esce dall'approccio canonico di Thief e ci si muove verso un'impostazione più realistica. Gli oggetti che trovere-

DIECI SUGGERIMENTI PER RUBARE FELICI

Essere dei ladri non è mai consigliabile, men che meno lo è quando dovete affrontare degli energumeni capaci di ammazzarvi con pochi fendenti o agguerriti maghi dai potenti sortilegi. Di seguito eccovi qualche consiglio che vi tornerà senz'altro utile.

1. Stordite invece di uccidere: pugnalandola, la vostra vittima si accascerà con un grido di dolore che metterà in allarme chi si trova nei paraggi. Inoltre resterà a terra una chiazza di sangue individuabile dalle guardie.

2. Se siete in difficoltà con un nemico, usate una bomba accecante e fuggite.

3. Se volete sbarazzarvi di un avversario che si muove in una zona illuminata, non esponetevi alla luce ma caricate una freccia a punta piatta e mirate alla testa o al torace, eliminandolo con un colpo solo.

4. Lasciate cadere una fiaschetta d'olio a terra se volete far scivolare un nemico; tirate una freccia incendiaria sulla chiazza se volete farlo bruciare.

5. Tirate una freccia di muschio in faccia a un avversario se volete soffocarlo; tirate una freccia d'acqua nelle pozze di muschio per farle diventare più grandi.

6. Provate a colpire le teste dei nemici con gli oggetti più pesanti.

7. Le frecce d'acqua possono essere usate per ripulire chiazze di sangue in modo che nessuno noti le tracce dei vostri delitti.

8. Molti avversari eviteranno di camminare attraverso le pozze di combustibile incendiate. Sfruttatele per bloccare i passaggi!

9. I sacerdoti Hammer possono benedire i loro alleati rendendoli invulnerabili agli attacchi; quelli Pagani aumentandone la velocità; i saggi custodi rendendoli invisibili.

10. Sciamani, sacerdoti e saggi non possono lanciare incantesimi senza le loro staffe: rubategliele!

▲ Garrett immortalato mentre porta via un malcapitato lontano da occhi indiscreti. Come in tutti gli stealth game che si rispettino, l'occultamento dei cadaveri è parte fondamentale del gioco.

▲ Tra le nuove mosse disponibili vi è anche quella di mettersi spalle al muro per ridurre la propria visibilità: occhio però a non fare come me e a scegliere luoghi meno trafficati dove nascondersi!

mo nel corso dei livelli saranno ora inferiori rispetto a un tempo, ma soprattutto il nostro inventario resterà immutato di missione in missione. Ciò ci costringerà a periodiche visite dai nostri "fornitori" di fiducia, sebbene va detto che con un minimo di abilità si entrerà in possesso di bottini di tale entità da consentirci di andare in giro armati fino ai denti già alla terza missione. E se rimanessimo senza soldi? In tal caso, in giro per la città saranno reperibili delle munizioni (poche a dire il vero), che si rigenereranno a ognuno dei nove giorni in cui si articola la storia. In questo modo anche il più squattrinato dei Garrett non rischierà di restare senza una freccia d'acqua o di muschio.

Ricordandomi però di quando, nelle mie prime uscite, cercavo di prendere una freccia situata in una locazione apparentemente impossibile da raggiungere, mi sovviene che è giunto il momento di parlare delle novità che riguarderanno il nostro inventario, la più evidente delle quali è rappresentata dai guanti per arrampicarsi sui muri. Alla modica cifra di 2000 crediti si possono a un certo punto acquistare questi attrezzi che cambiano non poco la struttura di gioco di Thief III. Ora che infatti ci si può arrampicare lungo i muri di pietra e mattoni (solo quelli, eh?) come l'Uomo Ragno, l'esplorazione delle mappe si arricchisce di quella terza dimensione che prima mancava. Occhio quindi a non imbatterci in un Hammerita mentre procediamo col naso per aria cercando una finestra aperta in cui entrare. Il tutto, ovviamente, a meno che questi non sia della nostra fazione...

Fazione? Eh sì, avete sentito bene: un'altra novità del gioco è che potremo costruirci una fazione tanto con gli adoratori del Master Builder quanto con quelli del Trickster, portando a termine delle azioni piuttosto elementari. A seconda della considerazione di cui "beneficeremo" (possiamo essere ritenuti ostili, neutrali o alleati), verremo attaccati sempre e comunque, aggrediti solo se armati oppure del tutto ignorati dai membri dei due ordini. Nel migliore dei casi potremo accedere alle loro strutture, il che comporterà certi benefici.

Inoltre, acquisiremo delle abilità speciali che finiranno col potenziare Garrett.

Anche in questo caso siamo di fronte a un'idea originale sebbene non implementata al meglio: farsi una fazione positiva è una cosa piuttosto facile e non è che ci cambi poi tanto la vita, però questa novità non solo aggiunge carne al fuoco ma testimonia la volontà di ampliare al massimo gli orizzonti della saga di Thief.

Tra le altre novità rilevanti cito infine il nuovo

▲ **Ecco una delle novità di Thief III, i negozianti. Ognuno di essi accetterà e venderà solo alcuni articoli, per cui prepariamoci ad andare in giro per la città a fare shopping!**

FRASI LAPIDARIE...

Una delle cose che mi sono sempre piaciute di Thief sono le massime della liturgia hammerita e pagana.
Ecco di seguito, in ordine rigorosamente casuale, quelle che più mi hanno suggestionato.

1. Scegli saggiamente la tua immortalità, sia che si tratti del tesoro che accumuli, sia che si tratti della famiglia che subentrerà a te - Consiglio a un patriarca, barone Bresling.

2. Due giganti, svegliati dal sonno, due lame che cozzano fragorosamente. Ciascuno incolpa l'altro... per quello che ha fatto il ladro - Dalle Annotazioni di Caduca sulle profezie.

3. In ogni momento della vita devi compiere una scelta. Accetta la prova che il Creatore ha preparato per te, oppure deponi il tuo fardello e muori. - Parole del sesto fucinatore.

4. Fissa i tuoi mattoni con le ossa dei barbari e mescola la tua malta con il loro sangue. - Libro della struttura degli Hammeriti.

5. Se possiedi gli occhi per vedere la gloria del Creatore e non la vedi, allora strappali. - Preghiera d'apertura, tempio Ironwright.

6. Fare un'offerta di carni di uomini stolti - sorseggiare sangue di uomini stolti - Canzone pagana del raccolto, autore ignoto.

7. In estate volano le api, l'acero è rigoglioso e le colombe tubano, l'erba è dolce di nettare di rugiada, fino al tempo del raccolto, quando egli ti divorerà. - Canto pagano.

8. Io sono il dolce miele, io sono il pane di carne, tu mangi me, fino a che non verrà il tempo in cui io divorerò te. - Incisione in una grotta.

POTREMO COSTRUIRCI UNA FAZIONE TANTO CON GLI ADORATORI DEL MASTER BUILDER QUANTO CON QUELLI DEL TRICKSTER

▲ **Dopo due passaggi segreti e innumerevoli traversie siamo giunti alla sommità della Biblioteca Proibita dei Custodi per leggere questo libro. La locazione è suggestiva ma ai fini del gioco non serve a molto...**

▲ **Quando decideremo di sporgerci oltre gli angoli, questa è l'animazione molto "ninja" che vedremo visualizzata. Nello specifico, pare che non sia stato troppo discreto nello spiare la stanza...**

▲ **A Shalebridge verremo guidati dallo spirito di una delle vittime di Gamall. Questa foto evidenzia anche l'eccezionale gestione dello ombre da parte del motore grafico del gioco.**

metodo di scassinamento delle porte, ora molto più realistico (sospetto che col force-feedback del pad dell'Xbox sarà ancora meglio): si devono far saltare i tamburi interni agendo con delicatezza sul mouse fino a quando non si vede cedere il meccanismo. Anche in questo caso l'impressione è che Splinter Cell abbia avuto una certa influenza...

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

In questi mesi si sono lette molte cose in merito alla IA di Thief III. Sulla base della mia esperienza di gioco, mi sento di dire che le voci che accennavano a una "stupidità" artificiale sono infondate. Probabilmente chi ha parlato in questo modo non ha giocato i due precedenti episodi della serie e resta perplesso di fronte a cose che per i veterani sono consuetudine.

Anzi, se proprio una critica la si può muovere al lavoro svolto da Ion Storm, è di non avere proposto grossi cambiamenti alle routine di questo terzo capitolo, al punto da notare ben poche diversità rispetto al passato. Abbiamo quindi le solite guardie stupide che non si accorgono di nulla manco se le prendiamo a male parole mentre passano, e quelle invece incredibilmente intelligenti che notano se è stata spenta una torcia in una locazione lontana dalla loro. Abbiamo quelle sensibili ai rumori e quelle invece che paiono un po' più sorde e, infine, abbiamo i civili che troviamo magari in piedi faccia al muro quando, nel bel mezzo della notte, entriamo nei loro appartamenti (sempre che non stiano russando a letto). In questo caso è evidente che la loro funzione non è tanto quella di costituire per noi un intralcio, quanto piuttosto di farsi manganellare sulla nuca e quindi derubare. Ho notato piuttosto delle incoerenze sul rilevamento dei corpi a terra: alcuni se ne accorgono e agiscono di conseguenza (le guardie cominceranno a cercarci, i "civili" scapperanno in cerca di aiuto), altri invece li calpestano bellamente. Molto interessanti, invece, le reazioni e i dialoghi nel caso in cui un civile assista a una nostra malefatta e, tornato con un guardia in aiuto, non trovi più il corpo che noi nel frattempo abbiamo occultato: frasi di circostanza, scuse, rassegnazione ("chissà dove sarà ora il ladro") e poi tutto come prima.

Piuttosto ho riscontrato alcuni problemi di "path-

OCCASIONI SPRECATE

Progettare gli stealth game non è mai facile, perché si devono mettere a disposizione del giocatore tali e tante variabili le cui ripercussioni sul gameplay sono troppo numerose da calcolare. Thief non fa eccezione a questa regola, e ad armi utilissime come il manganello, le frecce d'acqua o quelle a punta piatta, se ne affiancano altre che potevano essere meglio concepite. È il caso ad esempio delle frecce di fuoco, che personalmente non ho mai utilizzato neppure una volta, se non per scattare una foto. Discorso analogo vale per le frecce del caos: averle non fa mai male ma si possono sempre prendere gli oggetti che capitano a portata di mano e poi lanciarli per distrarre ugualmente l'avversario. Peccato infine per le frecce di muschio: a dispetto di un tempo le guardie paiono non avere l'orecchio troppo fino e basterà procedere ad andatura intermedia per non doversene mai avvalere, anche in livelli come il museo Wieldstrom, dalla pavimentazione tutta in marmo.

Sul fronte degli oggetti non sono particolarmente utili le fiaschette d'olio, visto che dopo lo scivolone l'avversario si rialza prontamente: va già meglio quando sono usate sulle scale, ma non accade spesso di avere l'occasione opportuna. Coreografica la possibilità, tirandoci sopra una freccia incendiaria, di trasformare avversario in una torcia umana: l'effetto però non è così letale come sarebbe lecito attendersi. Capitolo a parte lo meritano i guanti: sono molto divertenti da usare ma il più delle volte i vantaggi che arrecheranno si tradurranno in qualche freccia elementale o in un bottino difficilmente raggiungibile. Peccato, potevano essere sfruttati meglio.

GLI OGGETTI CHE TROVEREMO NEL CORSO DEI LIVELLI SARANNO INFERIORI RISPETTO A UN TEMPO E IL NOSTRO INVENTARIO RESTERÀ IMMUTATO DI MISSIONE IN MISSIONE

▲ **Se ci facciamo furbi, riusciremo a rubare la corona dei Kurshok direttamente dal lampadario senza colpo ferire. I poveretti mostreranno una certa frustrazione nel non poter fare nulla... comprensibilmente.**

▲ **Ecco il nostro Garrett in arrampicata: sulla destra abbiamo il glifo d'ingresso per entrare nella Torre dell'Orologio e iniziare così la missione. Insomma, un'occhiatina in alto diamola sempre...**

finding", coi personaggi gestiti dal computer che in qualche occasione di troppo si sono "incastrati" negli angoli o hanno continuato a marciare imperterriti contro una porta aperta. Inoltre, e qui forse si spiegano le reazioni stranite di molti addetti ai lavori, è rimasta inalterata una caratteristica di Garrett, e cioè quella di essere quasi del tutto invisibile quando si trova in pieno buio. Mentre il buon Sam Fisher viene rilevato già a qualche metro di distanza sebbene nella totale oscurità, fatto questo indubbiamente più realistico, il nostro antieroe non viene "visto" dall'intelligenza artificiale a meno che non ci si vada a sbattere contro. Il risultato è che, volendo, stando accucciati in modo da non fare rumore si possono anche effettuare "strafe" circolari attorno a una guardia senza che questa si insospettisca, a patto – lo ripeto – di essere totalmente al buio. Per le new entry della serie potrà essere strano, ma mi sento di rassicurarle che fa parte della tradizione della saga.

Quello che invece influisce sulla giocabilità di questo terzo episodio sono le minori restrizioni nello svolgimento delle missioni: ho giocato e finito Thief III a livello Difficile e non ho mai avuto l'impedimento a uccidere nessuno, cosa che invece nei primi due capitoli faceva la differenza. È chiaro che, avendo carta bianca, il mio approccio è stato indubbiamente meno stealth, ma l'impressione generale è che le guardie siano concepite più per rallentare la nostra azione che per impedirla.

LA SCELTA DI USARE LA VISUALE IN TERZA PERSONA È AZZECCATA A TAL PUNTO DA FAR RISULTARE QUELLA IN SOGGETTIVA STRANAMENTE ANACRONISTICA

LA TECNICA

Thief III usa lo stesso motore di grafico di Deus Ex: Invisible War, la qual cosa significa che a dispetto dei millantati miglioramenti, il gioco resta di una certa pesantezza. Se volete quindi sapere come girerà sulla vostra macchina, usate Invisible War come metro di paragone.

L'ampiezza delle locazioni gestite da questo engine è indubbiamente migliorata, ma resta il fatto che la maggiore parte delle mappe è costituita da due zone diverse e che il passaggio tra di esse comporta un caricamento (la cui durata dipende dalla RAM installata).

Così come abbiamo il medesimo motore grafico, attendiamoci anche in questo in caso l'implementazione dell'engine fisico Havok 2.0, qui però sfruttato decisamente meglio rispetto a Deus Ex 2. Ora gli oggetti hanno un loro peso corretto, e quindi non assisteremo più a sedie che volano via solo perché le si è urtate con la coscia. Piuttosto ogni tanto si verificano delle incertezze nella gestione dei cadaveri e delle bottiglie. Le ultime tendono in rari casi a rotolare anche quando dovrebbero fermarsi, mentre i primi saltuariamente producono il rumore tipico di quando li si appoggia anche se sono già a terra. In più, se il corpo non può cadere frontalmente in modo corretto, si ripiegherà su se stesso all'indietro in una posizione degna del migliore contorsionista. Insomma, le tecnica "ragdoll" va ancora perfezionata.

Una piccola menzione va infine al sistema operativo: Thief III richiede Windows 2000 o XP, mentre non sono supportati i sistemi precedenti 95/98/ME/NT. Si tratta di una scelta indubbiamente coraggiosa, anche sa va considerato che difficilmente un hardcore gamer ha installato sul proprio PC un OS obsoleto.

◄ Il motore grafico di Thief è capace di raffigurare locazioni di una certa profondità. Nello specifico, un dettaglio della Libreria dei Custodi.

Games Machine Star Player

COMMENTO

Thief – Deadly Shadows rappresenta un notevole passo avanti per la serie, introducendo diverse migliorie e novità che è difficile riscontrare nei terzi capitoli di qualsiasi saga. Ion Storm eredita uno dei marchi più forti degli ultimi anni e lo rivisita quasi ovunque: grafica, interfaccia e impostazione sono mutati, eppure il gioco conferisce all'appassionato quella sensazione di familiarità che lo fa sentire "a casa" dopo pochi minuti. Il voto finale è lo stesso dell'ultimo Splinter Cell e ciò è tutt'altro che casuale, anzi simboleggia che lo scontro tra Garrett e Sam Fisher termina in parità. Thief III ha dalla sua la tradizione e la paternità di un genere, una trama più ricca e dettagliata, un'atmosfera più pregnante, musiche suggestive e una minore linearità.

L'ultima incarnazione di Splinter Cell presenta invece un'intelligenza artificiale più raffinata ma una minore innovazione e vanta un personaggio più convenzionale, capace però di compiere un maggiore numero di mosse, gestito da un motore grafico migliore e, soprattutto, introduce un fattore quale il multiplayer che non si può certo ignorare. La risultante è un match difficile da arbitrare, che ci sentiamo di far chiudere in parità. Garrett è tornato in tutto il suo splendore e il suo oscuro fascino, e questo è ciò che conta per qualsiasi amante dei videogiochi.

HARDWARE

I requisiti minimi segnalano Windows 2000 o XP, Pentium IV a 1.5 GHz o equivalente, 256MB di RAM, una scheda audio 100% compatibile DirectX9 e 3 GB di spazio su hard disk. La scheda grafica deve necessariamente vantare il Pixel Shader 1.1, il che significa che non sono supportati i chipset GeForce 4MX (460, 440 & 420), 4 GO, Quadro FX GO e nForce2 & nForce3. Sono invece supportati i chipset ATi Radeon 8500, tutta la serie 9 e le serie della nVidia 3Ti, 4Ti, FX e 6.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

89

REVIEW

Matteo "NIz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi dei piloti per disputare gare online con TOCA 2? Corri nella FragZone di TGM Online!

SVILUPPATORE
Codemasters

PUBLISHER
Codemasters

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP, Split Screen

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 51,90

SITO
www.codemasters.com/tocaracedriver2

TOCA RACE DRIVER 2

Toca Race Driver 2 è qui! Cultori della serie o profani del volante preparatevi, perché Codemasters ha tirato fuori dal cilindro un prodotto tecnicamente stupefacente e facile da prendere in mano. Grosse novità rispetto alla versione 2003? Potete scommetterci tutti i punti che vi restano della patente.

Toca Race Driver 2 (d'ora in avanti TRD2, per brevità) è un prodotto ibrido, nato dall'esigenza di proporre agli appassionati della guida a 360° un gioco capace di soddisfare le esigenze del mercato americano, europeo e australiano. I campionati disputabili, una quindicina, sono sparsi in ogni angolo del globo: si spazia dalla magnificenza del DTM europeo alla serie V8 australiana, alle gare di nicchia come le Pacific Street Series, Ford GT, il Convertible Racing, il Mustang Challenge, o la Supercoppa Seat Leon (per la gioia del nostro tenero Riki, grafico di ConsoleMania che ha dilapidato una fortuna per l'acquisto della succitata vettura). A queste sono da aggiungere le gare su ovale della formula Indy, quattro stage d'ispirazione rallistica, il Supertruck Racing, e un sacco di altre specialità monomarca.

I CAMPIONATI DISPUTABILI, UNA QUINDICINA, VI PORTERANNO IN OGNI ANGOLO DEL GLOBO

La parte del leone in termini di numero di gare coinvolte spetta sicuramente al DTM europeo e al V8 australiano, che presentano campionati lunghi, difficili e pieni d'insidie. Nella classica tradizione Codemasters, non è immediatamente possibile accedere a tutte le piste e a tutte le vetture, ma occorre cimentarsi nella consueta modalità Carriera, che vi porterà dalle stalle

▲ Come poteva mancare il tormentone dello storymode? Gli ingredienti sono i soliti: il capo vi abbaia addosso, la signorina ci prova e l'avversario è brutto, cattivo e scorretto.

▲ Le gare del DTM sono un ottimo pretesto per battaglie assolutamente entusiasmanti: non tiratevi indietro e piazzate qualche toccatina sporca quando serve!

delle categorie inferiori alle stelle dei campionati che contano: d'olio incombusto ne dovrete sniffare parecchio prima che questo accada. Sbloccando i campionati sarà quindi possibile affrontarli in solitario per fare pratica, o correre in gare a tempo e competizioni complete, aspetto indispensabile per sviluppare l'abilità necessaria a vincere le sfide più toste, soprattutto online.

GRAFICA FUORI PARAMETRO

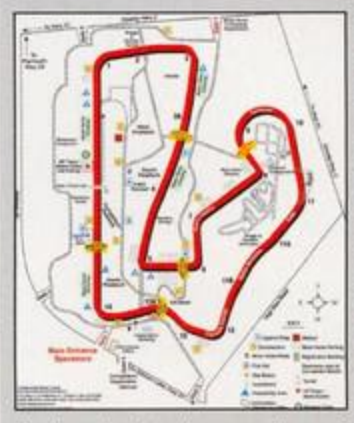
È inutile: la concorrenza può lavorare sodo fin che vuole ma anche stavolta i preamboli da fare sulla qualità grafica di TRD2 sono decisamente pochi, e in tutta onestà, dopo la preview del mese di aprile, le parole iniziano a essere inadatte a descrivere la magnificenza di uno strepitoso connubio tra vetture modellate in 3D, e livree cesellate fino alle macchie sulla carrozzeria. Le vetture colpiscono immediatamente per la qualità assoluta del modello tridimensionale, sia integro sia danneggiato, per non parlare della perfetta riproduzione di almeno una sessantina di livree diverse, aspetto peraltro già apprezzato nel primo capitolo. Il salto di qualità è stavolta merito degli effetti di rifrazione e di mappatura ambientale (entrambi figli delle DirectX9) finalmente sfruttati come si deve, ma sopratutto calcolati in tempo reale. Non ci sono parole per descriverne l'efficacia e la suggestione che sono in grado di creare quando un gruppo schizza a fianco della telecamera durante i replay... e colpisce ancora di più vederli all'opera quando ci sono parti danneggiate di carrozzeria. Non si tratta solo di semplici deformazioni ma di veri e propri particolari destinati a staccarsi dalla vettura in seguito agli urti più violenti, che testimoniano la maniacale attenzione al dettaglio nell'assemblaggio di ogni modello. Anche i tracciati, di cui ho pubblicato la lista completa qui intorno, sono di ottimo livello, con alcune nuove entrate di tutto rispetto quali Laguna Seca e la bellissima Elkhart Lake. Tolta l'assenza di molti effetti particellari e degli abitacoli, la parte grafica è di altissimo livello, al punto da far pensare che i dipendenti di Codemasters siano stipendiati in base alla bel-

LE PAROLE INIZIANO A ESSERE SUPERFLUE PER DESCRIVERE LA MAGNIFICENZA DELLA PARTE GRAFICA DI TOCA RACE DRIVER 2

▲ Le staccate alla prima curva sono sempre una bella incognita: se conoscete la pista e uscite indenni dalla prima bagarre, spesso e volentieri la vittoria è nelle vostre tasche.

DOVE E COME CORRERE!

Le vetture sono un'infinità, è vero, ma anche le piste non sono da meno. I tracciati presenti in TRD2 rappresentano una collezione enorme che tutti i piloti virtuali dovrebbero provare almeno una volta nella loro vita. Ecco la lista completa dei circuiti implementati: molti di essi (Donington, Brand's Hatch o L'A1 austriaco) possono essere giocati in versione lunga e corta...



Donington Park, Nurburgring, Hockeneimring, Laguna Seca, Adria, A1 Ring, Zandvoort, Norisring, Eurospeedway, Surfer's Paradise, Michigan Loop, Southfield Park, Southfield Heights, Shortwood Park, Elkhart Lake, Texas Motor Speedway, Pike's Peak Speedway, Brand's Hatch, Vallelunga, Loch Rannoch, Montorp Park, Outon Park, Kyalami, Bathurst, Pukekohe, Oran Park, Philip Island, Hidden Valley Raceway, Adelaide, Sandown, Eastern Creek e Barbagallo.

A quest'impressionante lista di trentadue tracciati (uno più bello dell'altro), dobbiamo aggiungerne quattro "inventati" per la competizione legata ai rally. In altre parole, mai un gioco di guida ha proposto così tanto asfalto da macinare come TRD2. Considerata una qualità media sempre molto elevata sia per quanto riguarda la topografia, sia per ciò che concerne profili altimetrici ed elementi di contorno, non ci vuole molto a capire come si tratti della miglior collezione mai introdotta in un gioco di guida.

lezza delle riproduzioni di vetture e piste che sfornano. Con un parco macchine così vasto, era lecito attendersi un'altrettanto valida selezione d'effetti sonori per quanto riguarda la resa del motore dei singoli modelli: manco a dirlo, le prestazioni sono clamorose, a patto di poter utilizzare un buon sistema Surround 4.1 con supporto EAX. Insomma, la descrizione della parte tecnica annovera tantissimi pregi e ben pochi difetti.

LA VENDETTA DEL ROOKIE

Le novità più importanti riguardano sicuramente la fisica e la guidabilità delle vetture. Occorre fare subito un distinguo: dando per scontata la necessità d'utilizzo di una periferica analogica, il gioco propone due metodi di controllo, "Simulazione" e "Pro-Simulazione".
Esattamente come un anno fa, questa differenziazione vorrebbe rendere appetibile il prodotto non solo al giocatore occasionale, ma anche ai piloti hardcore. Finalmente, entrambe le opzioni sono realmente utilizzabili: la prima è dichiaratamente arcade, mentre la seconda rende la guida veloce molto più difficile soprattutto per quanto riguarda la gestione dello sterzo. Nel secondo caso c'è veramente da gridare al miracolo solo per l'implementazione di una decina di modelli di guida differenti, dedicati alle varie categorie di vetture presenti (Supersportive, Formula Ford, Auto da rally, Camion, Pick Up, Stock Car, Indycar, berlinette, auto storiche...) ma anche per i notevoli passi avanti compiuti nel migliorarne la fisica in seguito agli urti, l'inerzia in sbandata, e, più in generale, il comportamento telaistico in molte situazioni. È proprio in questo settore che, a fronte di una quantità eccezionale, i miglioramenti qualitativi sono ancora più rimarchevoli in quanto applicati a tutte le vetture inserite nel gioco. Non tutto è perfetto però: lo studio sulla guidabilità dei vari modelli pare ben sviluppato per alcune categorie, (V8, DTM, Supersportive, Rally) e un po' meno per altre (camion e pickup in particolare), ma lamentarsi a fronte di un'evoluzione così massiccia in tutti i settori, mi sembra francamente fuori luogo.
Dopo aver tirato fuori una valida vena simulativa, si conferma sempre divertente anche l'arcade per facilità d'utilizzo e grande immediatezza. La modalità in questione presenta un modello di guida privo della profondità della versione Pro

▲ Nulla da dire, i modelli delle vetture sono tutti strepitosi, soprattutto per le categorie DTM e V8: automobili da perderci la testa!

L'ANGOLO DELLA MAGAGNA

Pur trattandosi di un ottimo prodotto, anche TRD2 presenta alcuni difetti, riguardanti soprattutto mancate implementazioni piuttosto che errori palesi di programmazione o di realizzazione grafica. Esteticamente salta all'occhio la totale assenza di abitacoli, aspetto dovuto all'enorme numero di vetture inserite nel gioco: apprezzabile senza dubbio la filosofia del non proporne nessuno, piuttosto che molti ma di scarsa qualità. Il secondo aspetto riguarda l'assenza dello specchietto retrovisore, sostituito da una freccia in grado di segnalarvi traiettoria e distanza degli avversari in procinto di sorpassarvi: utile ed efficace, ma a livello di feeling decisamente poco realistico. Proseguiamo con la consueta semplificazione della sezione setup, ottima per la guida arcade, ma carente quando a giocare è un "professionista". Chiudiamo con una considerazione sull'assenza delle penalità in gara. Chi vuol giocare sporco tagliando ampi tratti del circuito può farlo allegramente, senza incorrere in sanzioni particolari: il problema si presenta soprattutto nelle competizioni online, dove ho assistito a fuoripista degni della camporella più scatenata. Speriamo in una patch, anche se Codemasters non ha mai brillato particolarmente per quanto riguarda il supporto post vendita...

POSSIAMO CONTARE SU UN'OTTIMA IMPLEMENTAZIONE DI UNA DECINA DI MODELLI DI GUIDA DIFFERENTI, CHE COPRONO QUASI TUTTE LE CATEGORIE DI VETTURE PRESENTI

▲ Le gare sul lago ghiacciato in Russia non sono per i pivellini: mettete un uovo sotto il pedale dell'acceleratore e non toccate mai il freno. Forse riuscirete ad arrivare in fondo.

▲ L'intelligenza artificiale avversaria non si fa pregare quando si tratta di attaccare. Il lavoro in questo settore è secondo solo a quello visto nell'ormai vetusto GP4.

GRAZIE A UN BUON APPARATO MULTIPLAYER È POSSIBILE DISPUTARE GARE INCREDIBILMENTE DIVERTENTI CON ALTRI UNDICI AVVERSARI UMANI

nei parametri relativi ad accelerazione, frenata e tenuta laterale. A questo va aggiunta una notevole aderenza e una scarsa propensione dei veicoli a testacoda in seguito a escursioni sull'erba: capite ora come è possibile guidare una AUDI TT a 240 all'ora su cordoli di Hockenheim senza devastare il sottoscocca? Il sistema, studiato per non traumatizzare i novizi e divertire i giocatori desiderosi di saltare in macchina all'istante senza impazzire tra regolazioni del volante e assetti di qualsiasi genere, riesce in maniera perfetta nell'intento di calamitare l'attenzione dell'utente, trascinandolo in un vortice senza fine di gare su gare.

MICA STUPIDO BRAD TUCKER...

Imparerete presto a conoscere il vostro avversario nello storymode, rendendovi conto di quanto sia valida l'intelligenza artificiale che "manovra" il volante delle vetture avversarie. Sia che affrontiate una gara singola sia che prediligiate la Carriera, il livello di sfida proposto dai vostri avversari è veramente notevole. Finalmente ci troveremo di fronte a piloti generalmente prudenti, che quando attaccano non lo fanno solo con voi. A livello di difficoltà normale non è difficile stare davanti, ma le cose si complicano notevolmente aumentando le prestazioni: verrete attaccati (e presi a sportellate se il veicolo ne è provvisto) senza pietà anche da gruppi di vetture, con sorpassi al limite assolutamente credibili e spettacolari, ma anche errori di valutazione lievi o (più raramente) clamorosi, che si tramutano in frenetiche manovre di emergenza in occasione delle frequenti uscite di pista di più vetture dopo la prima curva. Considerando il numero e le diverse tipologie di mezzi, colpisce lo strepitoso lavoro svolto dai programmatori nell'adattare il comportamento dei vostri avversari a tracciati lenti o veloci, alle situazioni di gara o al mutare delle condizioni atmosferiche: vedere il pilota in testa alzare il piede del gas intimorito dall'asfalto viscido è una bella soddisfazione...

▲ Volete correre su qualsiasi cosa abbia quattro ruote e un volante? Accomodatevi.

Inutile dire che tutto questo rende le gare in single player estremamente eccitanti, soprattutto in modalità Pro. Già, ma nessuna gara "solitaria" può reggere il confronto con le infinite possibilità offerte dal multiplayer di TRD2, per la prima volta realizzato come si deve.

▲ Vista la mancanza dello specchietto, un'occhiatina a cosa succede alle nostre spalle è sempre utile, specie in situazioni affollate come questa.

▲ Tra i vari campionati è possibile disputarne anche tre con vetture a ruote scoperte: Formula Ford, Indycar e questa divertente variante della Formula Uno.

COMMENTO

Con la serie TOCA Race Driver, allo stesso modo di quanto accaduto con Colin MC Rae Rally, Codemasters ha messo ancora una volta sul piatto della bilancia un'incredibile capacità nel far proprie le critiche del pubblico, svolgendo un eccezionale lavoro d'eliminazione dei difetti presenti nel prodotto originale. Tutto è stato rivisitato, a partire dal multiplayer, finalmente efficiente e appassionante, per arrivare alla fisica delle vetture. A questo, aggiungete uno dei migliori motori grafici mai visti per un gioco di guida, l'ottima intelligenza artificiale, la più vasta collezione di piste di sempre, decine di campionati giocabili, split screen, storymode, gare a tempo e tutto quello che potreste desiderare: otterrete un titolo in grado di appassionarvi per anni, a patto di possedere un volante e una connessione veloce. È stato eliminato il difetto nel sistema di controllo della modalità Pro Simulazione, che costringeva anche i piloti più scafati a compiere numeri da circo, e la classica modalità arcade, nata per soddisfare la voglia di emozioni di un pubblico estremamente vasto, risulta decisamente più fruibile.
In conclusione, se volete un gioco di guida bello da vedere, divertente, vario, e capace di regalare fantastiche soddisfazioni grazie a interminabili campionati online e offline, infilate un petardo nel porcellino e consegnatelo prima dell'esplosione al vostro negoziante di fiducia.

HARDWARE

La qualità si paga e TRD2 non fa eccezione, anche se la scalabilità verso il basso è garantita da un motore grafico in grado di girare fluidamente (ma in bassa qualità) su un PC da 1.5 GHz con una Radeon 9000. Per avere il meglio serve una CPU da 2.5 GHz, una scheda video da fiamme all'interno del case (ATi 9800 Pro o GeForce FX 5900), e 512 MB di RAM DDR. Indispensabili un volante e una connessione a banda larga.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

92

MAI UN GIOCO DI GUIDA HA PROPOSTO COSÌ TANTO ASFALTO DA MACINARE...

WARP? NO GRAZIE!

Uno degli aspetti peggio implementati del precedente TOCA si è rivelato essere l'innovazione più importante per un titolo alla disperata ricerca di una comunità viva e attiva. Sì, stiamo parlando del multiplayer...
Pur restando lontani dalla spaventosa efficienza del netcode Papyrus, Codemasters è riuscita a rendere fruibile, ai possessori di linee ADSL, un multiplayer in precedenza ingestibile a causa di continue disconnessioni, fenomeni di Warp e perdite di sincronia. Ponendo una connessione a banda larga come requisito fondamentale, è possibile disputare gare complete supportando senza problemi fino a dodici giocatori: oltretutto, disattivando le collisioni è possibile disputare gare molto divertenti anche per chi dispone solo di una linea ISDN, sfruttando la ringiovanita formula della Ghost Car. Veramente eccezionale, se

pensiamo che l'hosting è demandato ai giocatori stessi (non è disponibile, infatti, un sistema di server centralizzato). È possibile prendere parte a minicampionati come il DTM o il V8 che si concludono nel giro di un'oretta scarsa, e se l'host è veloce e dotato di una connessione stabile, si disputano dieci gare tutte di seguito senza particolari problemi. Grazie al supporto di Gamespy, trovare una sessione che faccia al caso vostro non dovrebbe essere un problema praticamente a qualsiasi ora del giorno: aggiungete un sistema di organizzazione dei campionati flessibile e rapido, una ladder che indica il vostro livello di abilità, e la mostruosa varietà di questo prodotto, e vi garantisco che passerete il resto dell'anno ad affrontare il motodromo di Hockenheim distribuendo generose sportellate all'Audi TT di turno senza schiodarvi dalla sedia del vostro PC.

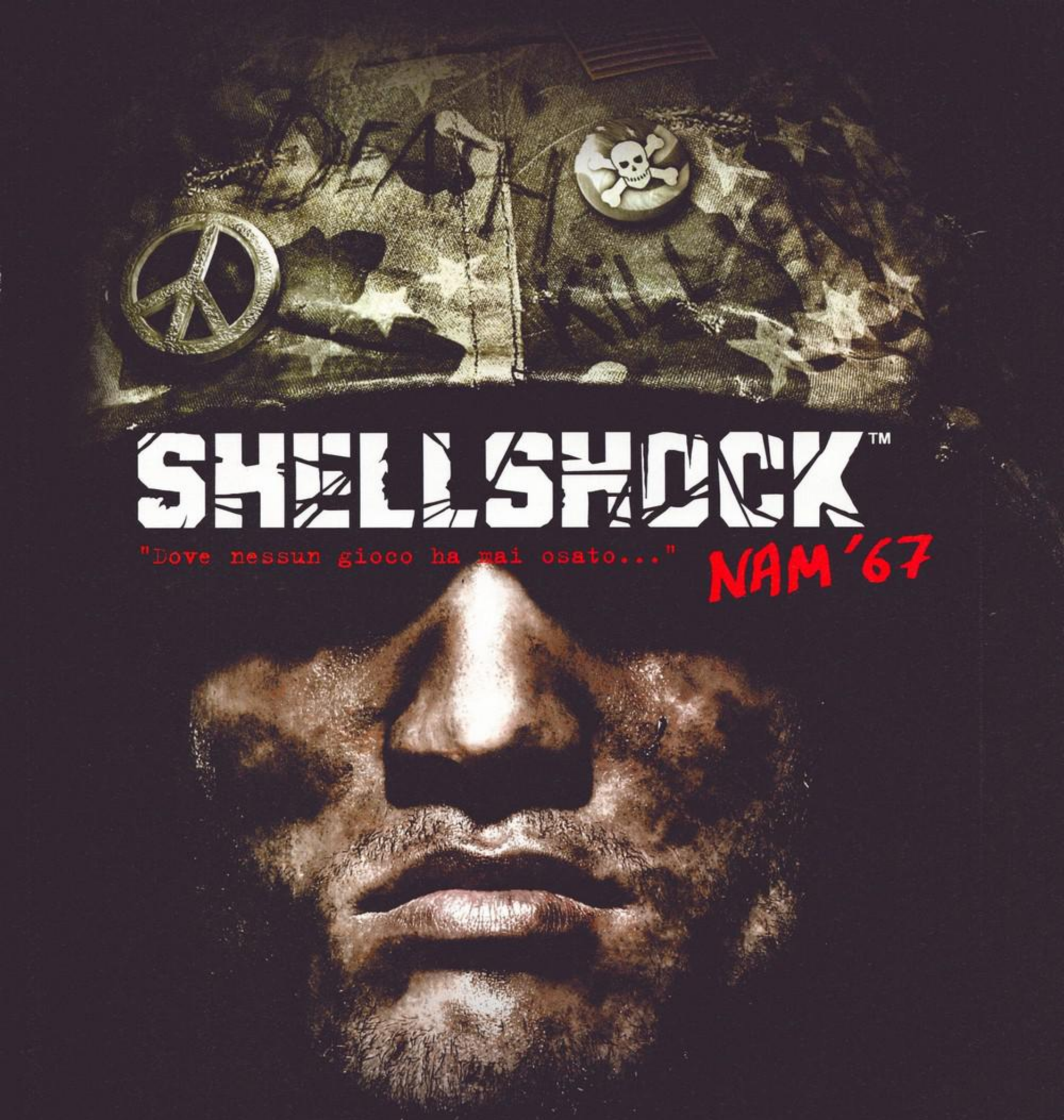
▲ Ecco la lobby multigiocatore: da qui è possibile accedere alle istanze di gioco create in tutto il mondo.

Games Machine Top Score

TASTIERA CONTRO VOLANTE

Proseguiamo la saga sul boxettino di valutazione dedicato ai giochi di guida proposto dai nostri lettori spendendo due parole anche sul sistema di controllo di Toca Race Driver 2. Forte di una modalità simulativa finalmente sfruttabile, appare

chiaro che le sensazioni di guida ottenute mettendo a confronto volante e tastiera siano drammaticamente a favore del primo sistema di controllo. Utilizzando la tastiera, la guida è letteralmente resa impossibile dalla più totale assenza di un sistema di gestione progressiva di sterzata o accelerazione (come accade in GP4): diventa quindi difficilissimo controllare il pattinamento delle gomme, e questo si traduce in una notevole perdita di tempo con qualsiasi vettura e in qualsiasi condizione. Progredire nella modalità carriera in queste condizioni risulta decisamente difficile. La situazione migliora enormemente con un volante o con un joystick analogico: nel primo caso, anche se non siamo ai livelli di Grand Prix Legends, il Force Feedback si comporta più che bene e regala discrete soddisfazioni, mentre nel caso secondo si riescono perlomeno a gestire decentemente le accelerazioni e le frenate più estreme. Inutile dire che se non possedete nessuna di queste periferiche, la valutazione globale scende di una decina di punti buoni...



A giugno in tutti i negozi

www.shellshockgame.com

18+ www.pegi.info

GUERRILLA

PC CD-ROM

XBOX

PlayStation.2

LEADER

eidos

© Eidos, 2004. Developed by Guerrilla BV. ShellShock, ShellShock: Nam '67, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos. Guerrilla and the Guerrilla logo are trademarks of Guerrilla BV. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

REVIEW

Andrea Della Calce **mao@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Che ne pensi di Hitman: Contracts? Scrivi la tua recensione nell'area Opinioni di TGM Online!

SVILUPPATORE
I/O Interactive

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.hitmancontracts.com

HITMAN CONTRACTS

"Hitman, Now don't you cry, I'm just hit man, And you might get fried. Gun in my pocket, Don't get me wrong, I'll be your hitman, I'm a fool for your love"

Così cantavano i Queen nei primi anni '90, ma non si riferivano certo all'assassino prezzolato che abbiamo avuto già modo di conoscere nei precedenti due episodi, assurti agli onori della cronaca sia per essere stati in qualche modo pionieri degli "stealth simulator" in terza persona, sia per gli oramai consueti strascichi polemici che vengono sbattuti in prima pagina non appena c'è un po' di sangue (rigorosamente virtuale) in ballo.

Hitman: Codename 47 è stato una delle più belle rivelazioni del 2000: unitamente a un gameplay frustrante ma innovativo, fece molto scalpore la possibilità di vestire i panni sporchi dell'assassino a pagamento, affrontando le situazioni con la lucidità di chi veramente viene commissionato per questo genere di lavori.

E ricompensato con un lauto salario.

Una serie di problematiche concettuali (come il non particolarmente azzeccato sistema di salvataggio) però, inficiarono un concetto rivoluzionario lasciando un po' di amaro in bocca.

LA CARATTERISTICA PECULIARE DI HITMAN È SEMPRE STATA L'ASSOLUTA E TOTALE LIBERTÀ DI MOVIMENTO E DI SCELTA

RIVOLUZIONE

Del resto, fino a quel momento nessuno si era mai sognato di sgusciare alle spalle di qualcuno, strangolarlo con un cavo per poi rubargli il vestito per mescolarsi, come se niente fosse, tra la gente. Già, Hitman rappresentava un'evoluzione

▲ Tutto comincia dove era finito il primo capitolo. 47 ha appena assassinato il suo creatore in un tripudio di sangue. Ora bisogna andarsene da questo posto...

▲ "Signor agente SWAT, non mi spari, blaaaaaaaaaaaaaa, sono un pazzo in ciabatteeeeeee, gaaaaaaaaaaah". L'arte del travestimento secondo 47.

HITMAN CONTRACTS È UNA SPECIE DI GIGANTESCO "FLASHBACK" SULLA VITA DELL'AGENTE 47

del sistema stealth già introdotto da titoli del calibro di Metal Gear Solid e Thief.
Imparando dai propri errori però, gli I/O Interactive hanno partorito un seguito che, in realtà, ha rappresentato qualcosa di più: attorno a una struttura "collaudata", è stato creato un titolo dalla giocabilità solida, dalla trama affascinante e, soprattutto, molto divertente.
La caratteristica peculiare di Hitman, infatti, è sempre stata l'assoluta e totale libertà di movimento e di scelta per risolvere le varie situazioni: la stessa missione può essere affrontata in differenti modi, dando al giocatore l'illusione di "esserci".

INDIETRO NEL TEMPO

I primi due episodi venivano narrati e si sviluppavano in "tempo reale". Per Hitman Contracts invece, gli sviluppatori hanno puntato decisamente sul fattore "flashback", che a tratti mi ha ricordato il Memento di Christopher Nolan. Qui, però, la sensazione di "confusione mentale" è da imputare a una cronaca "sbagliata" degli eventi, al punto che la concatenazione tra una missione e l'altra arriva a essere addirittura pretestuosa.
Ci vuole un po', comunque, per capire che la situazione è più o meno la seguente: 47 è stato ferito gravemente da un non meglio identificato nemico; il nostro assassino pelato pare essere alla fine della corsa e, come spesso succede in situazioni del genere, vede le immagini della propria vita scorrere inarrestabili davanti ai suoi occhi. I ricordi di omicidi violenti e delitti spietati in nome del dio denaro. Ma come, dopo gli eventi del primo episodio, non avevamo trovato 47 redento e purificato nel monastero di Gontranno? E alla fine del secondo capitolo, non sembrava intenzionato a "smettere"?
Effettivamente, qualcosa non torna.
La prima scena di gioco vero e proprio è esattamente l'ultima del primo Hitman: dopo aver giustiziato il proprio padre/creatore (il nostro "eroe" è solamente il quarantasettesimo di una serie "infinita" di cloni programmati), 47 si ritrova all'interno di un ospedale psichiatrico. Dietro di lui solo cadaveri e pazzi.
Tutto attorno all'edificio, squadre SWAT pronte a fare irruzione.
Questa è l'atmosfera che si respira sin dalle prime battute di gioco di Hitman: Contracts e gli amanti del killer in completo nero e camicia bianca sentiranno subito salire l'adrenalina alle stelle.

EREDITÀ DAL PASSATO

Dei precedenti capitoli, Contracts eredita tutto, ma proprio tutto, dal sistema di controllo fino ad arrivare addirittura ad alcune missioni: l'espediente del flashback ha consentito ai programmatori di dare un background supplementare al passato di 47 (non riuscendoci peraltro pienamente, un tentativo maldestro di introspezione che risulta però a tratti fasullo e retorico), oltre a fornire l'opportunità di visitare nuovamente alcune delle missioni migliori viste nel primo capitolo della serie. Se avete è giocato a Hitman, non potrete restare indifferenti di fronte a luoghi come il ristorante, teatro dell'assassinio di Lee Hong, l'albergo termale di Budapest (con i fratelli Fuchs) o la nave del trafficante d'armi russo

UNA TOPPA PER IL PELATO?

Il discorso è oramai trito e ritrito, me ne rendo conto. Ma cosa posso farci se, puntualmente, gli sviluppatori dimostrano di non saper reggere la pressione imposta da una grossa major per il rispetto delle scadenze?
Voglio dire, mi ricordo ancora quando scrissi qualche anno fa la recensione di Diablo II e tutti quanti, me compreso, gridarono allo scandalo in relazione al fatto che già PRIMA della commercializzazione ufficiale del gioco esistesse una patch da scaricare!
Follia? Oggi come oggi, direi proprio di no e non fa più notizia che, dopo una manciata di giorni dalla commercializzazione, sul sito ufficiale abbia fatto capolino una patch dalle dimensioni contenute ma che risolve una quantità di bachi a dir poco allucinanti.
Tanto per dirne una, nella missione in cui bisogna uccidere Lee Hong quando bisogna liberare l'agente, ho potuto provare personalmente un lock up del sistema culminato con la schermata nera... Sempre nel livello di Lee Hong, il caricamento di una posizione portava in un altro posto.
Ma la cosa divertente è la natura di alcuni bug davvero clamorosi, che da un titolo griffato Eidos uno dovrebbe non aspettarsi...
Dite che sto calcando troppo la mano? Possibile che nel 2004 ci siano giochi che crashano al lancio con una Radeon 8500, 9000 o 9200? Possibile che nessuno si sia accorto che non appaiono i titoli di coda terminando il gioco?
Possibile che nessuno si sia accorto che 47 può rimanere incastrato nella prima porta del primo livello? Mah...

▲ "Cielo! Mio marito! Nasconditi sul davanzale!". Dura la vita dell'uomo dalle prestazioni a pagamento, eh?

▲ E questo sarebbe il Re Della Carne? A me sembra più Jabba The Hutt. Qui ci vuole la spada laser!

Ivan. A complemento di queste missioni "deja vu", gli I/O Interactive hanno implementato delle ambientazioni nuove di pacca, anche se il risultato finale ha quel gusto di "riciclato", di "minestra riscaldata". Se non altro, si sono presi la briga di modificare, seppur parzialmente, lo svolgimento delle missioni "rivisitate".
Alla luce di queste considerazioni, ecco perché Contracts può considerarsi più una specie di prequel che un seguito vero e proprio.
Ma siamo sicuri però, che sia tutto oro quello che luccica?

LIBERTÀ TOTALE

Come già accennato in apertura, la caratteristica principale della serie Hitman è sempre stata la libertà d'azione. In Contracts, questa sensazione è ancora più "schiacciante", nel senso che le migliorie del reparto grafico, alcuni ritocchi allo sviluppo delle missioni, un sistema di salvataggio più duttile (o quantomeno correlato al livello di difficoltà mutuato dalla seconda puntata) e un'intelligenza artificiale migliorata, contribuiscono all'immedesimazione più totale.
L'interfaccia è, come di consueto, molto stringata: è stata eliminata la parte di briefing in cui si veniva istruiti dalla voce amica di Diane dell'Agenzia per ovvie esigenze di copione e, di volta in volta, veniamo lanciati direttamente nel cuore dell'azione dopo essere stati "infarinati" da un filmato in computer grafica.
A video, appaiono come al solito le informazioni minime necessarie per tenere la situazione sotto controllo. Nell'angolo in basso troviamo la solita barra di "rilevazione" che, fondamentalmente, è il termometro degli atteggiamenti di tutti i personaggi (nei vostri confronti) in un determinato momento.

Peccato però che manchi assolutamente un'indicazione precisa sulla "luce" presente, come invece avviene in Thief e Splinter Cell: non si riesce mai a capire quando le tenebre sono in grado di fornirci un adeguato riparo.
Hitman è il classico prodotto che mette il giocatore nella condizione di comportarsi esattamente come nella realtà, anche perché l'interazione con gli altri personaggi è determinante.
Il motto del perfetto assassino è "rapido e silenzioso come una faina": la vera sfida di un Hitman qualsiasi è sempre stata quella di portare a termine una missione senza che anima viva si accorgesse della presenza del baldo pelato; sotto questo punto di vista, Contracts rilancia pesante: le missioni "inedite" sono molto ben articolate e daranno del filo da torcere agli utenti meno esperti.
Certo, esiste sempre l'alternativa del massacro totale, ma non dà le stesse soddisfazioni e lo stesso appagamento dell'emulazione del perfetto killer professionista, che è poi in fondo il vero senso dell'esistenza della serie Hitman.
Per tutti coloro che si affacciano per la prima volta al mondo violento e perverso di un assassino su commissione, è possibile apprendere il sistema di controllo grazie al comodo Tutorial (saggiamente decontestualizzato dalla storia).
Per il resto, niente di nuovo da segnalare se non che, per qualche ragione misteriosa, in generale il livello di difficoltà è calibrato (e di molto) verso il basso: insomma, il primo era troppo difficile, il secondo era giusto ma troppo lungo e frustrante per il giocatore, quindi il terzo è corto e facile?
Così parrebbe...

SEMPER JESPER!

Come accaduto per i precedenti episodi della serie, il commento musicale è stato affidato ancora una volta alle sapienti mani di Jesper Kyd, che già ci aveva deliziato negli anni passati.
Nel campo del game entertainment, non sono molti i compositori musicali che possono dire di essersi fatti un "nome": tra le sue opere migliori non si possono non citare i temi di Freedom Fighters, Minority Report, MDK2 e Messiah.
In questo momento Kyd è impegnato nella realizzazione della colonna sonora di Evil Prophecy, il gioco firmato da Todd McFarlane (il signor Spawn, per intendersi) che verrà pubblicato da Konami più o meno nel momento in cui starete leggendo queste righe...

▲ Il riflesso della pozza di sangue è notevole, peccato però che camminandoci sopra non si lascino impronte...

CONTRACTS EREDITA TUTTO DAI PRECEDENTI CAPITOLI, DAL SISTEMA DI CONTROLLO AD ALCUNE DELLE MISSIONI

▲ Sfruttando il passo del giaguaro, che gli è valso la nomination all'Oscar di personaggio dell'anno 2000, 47 si appresta a massaggiare dolcemente la schiena della signorina...

▲ Signore e signori, direttamente dalla pellicola Blade, il rave party nella macelleria! BLOOOODBAAAAATH! Meno male che non ci sono vampiri nei paraggi...

L'ASCIA BIPENNE DELLA CENSURA

Hitman 2, più del suo primo capitolo, ha scosso le poltrone dei benpensanti e dei moralisti di tutto il mondo, forse proprio perché sin dall'astuta preparazione di marketing, Eidos aveva puntato grosso sull'etica di un killer prezzolato: pubblicità ai limiti del buongusto sono state "additate" e ritenute fuori dal contesto "editoriale" di stazioni televisive (tra cui anche MTV) e di periodici cartacei.
La massiccia campagna promozionale ha centrato quindi il bersaglio a metà: se da un lato, Eidos è riuscita a catalizzare l'attenzione di quasi tutti i media con uno stile "moralmente sovversivo", per contro ha pagato un dazio abbastanza pesante culminato nella denuncia della comunità Sikh. Il motivo? Una missione troppo simile al massacro del tempio d'oro di Amristar, dove migliaia di Sikh vennero uccisi dall'esercito indiano nell'anno 1984.
La questione è stata risolta con il ritiro dagli scaffali di tutte le copie di Hitman 2 già realizzate per i sistemi esistenti e chiusa con il remake di versioni successive in cui sono stati eliminati tutti i riferimenti agli episodi di cui sopra.
È lecito chiedersi a un certo punto, quale sia il confine tra quello che si può fare o non fare? O si tratta del solito "tanto rumore per nulla" dove morale e religione si confondono pericolosamente ai limiti di una cieca censura?
O si tratta semplicemente di avere, più in generale, più rispetto per la vita e per la morte?

ARMI PER TUTTI I GUSTI...

A livello di arsenale, Contracts è davvero soddisfacente e non potrà non fare la gioia di tutti gli armaioli convinti. I nemici colpiti dai proiettili assumono posture abbastanza naturali, ma volano via come fossero fuscelli sia che vengano uccisi da una pistolettata di hardballer silenziata, sia che vengano falciati da una raffica di AK-47. Le scene di "morte", molto coreografiche, fanno però emergere i limiti del motore fisico, dal momento che l'interazione di 47 e dei personaggi con l'ambiente circostante è in generale scarsa, se non addirittura nulla: insomma, stavo già abituandomi troppo bene con l'Havok 2.0, devo ammetterlo. Vedere il corpo di nemico sbattere contro un tavolo senza che nemmeno una bottiglietta si muova mi ha fatto ricordare che fino a qualche tempo fa questa era la prassi.
Lecito quindi attendersi qualcosa di più sotto questo punto di vista, non vi pare?
Sempre appagante invece è l'utilizzo di armi silenziose come il cavo di fibra, ma anche di cuscini per soffocare nel sonno, veleni per "allungare" le bevande e altre chicche che vi lascio il gusto di scoprire. L'utilizzo di questi gadget è una prerogativa essenziale se si vuole terminare una missione con il grado di Assassino Silenzioso.

È POSSIBILE CAMBIARSI D'ABITO A PIACIMENTO, VESTENDO I PANNI DELLE VITTIME OPPURE IMPOSSESSANDOSI DI DIVISE DISSEMINATE QUA E LÀ

Come di consueto, è possibile cambiarsi d'abito a piacimento, vestendo i panni delle vittime oppure impossessandosi di divise disseminate qua e là per le vaste aree di gioco. Grazie al cielo è sempre possibile consultare una dettagliatissima, ma non proprio funzionale, mappa della zona. Il potersi vestire da garzone delle pizze, da motociclista, da cacciatore e chi più ne ha più ne metta, è da sempre il vero punto di forza di Hitman e rappresenta il perfetto complemento del concetto di "libertà di azione": grazie a questa imprevedibile variante, infatti, la stessa missione non vi sembrerà semplicemente "vista con vestiti diversi".
Sebbene il livello di difficoltà sia decisamente più "easy", spesso si ha comunque la sensazione di "smarrimento" che in giochi di questo tipo aiuta ancora di più nel processo di identificazione con il protagonista. "E adesso? Cosa faccio?". Hitman è uno dei pochi titoli che mi ha veramente fatto battere il cuore in gola mentre me ne stavo nascosto dietro una porta, nella speranza che il cameriere di turno non vedesse ciò che avevo combinato. Insomma, gli amanti della saga sanno ciò che li aspetta, i meno avvezzi al genere a questo punto potrebbero quasi far meglio a puntare verso Pandora Tomorrow o, meglio ancora, Hitman 2. Bocciato quindi? La parola definitiva al commento!

▼ **Le pochissime sequenze filmate realizzate con l'engine del gioco sono più belle di quelle in CG.**

◄ **Con filtri attivati e da lontano, il motore grafico di Contracts sembra decisamente più valido di quanto in realtà non sia.**

COMMENTO

Ho riflettuto molto sul voto da assegnare a Hitman Contracts e dopo un paio di notti insonni, sono arrivato a questa conclusione: il gioco non si aggiudica lo Star Player perché i difetti sono di gran lunga superiori ai pregi. Questa è la verità.
Hitman Contracts non aggiunge niente di nuovo al paesaggio degli stealth simulator. La struttura di gioco non ha subito troppi scossoni dal punto di vista "tattico" e lo stesso personaggio di 47 ha subito una "involuzione" caratteriale rispetto alle precedenti incarnazioni.
Il restyle più grosso è stato senza ombra di dubbio riservato al comparto grafico e se "sulla carta" il risultato sembrava eccezionale, il nuovo motore lascia un po' a desiderare pur essendo di discreto livello: l'effetto "motion blur", alla fine, sembra quasi più destinato a nascondere eventuali imprecisioni...
Certo, i filtri e una scheda grafica di nuova generazione fanno miracoli, ma a livello di realizzazione e animazione dei modelli tridimensionali, Splinter Cell o Max Payne 2 ci hanno abituati a ben altre cose. Visto così Hitman Contracts sembrerebbe quasi da "buttare via", ma in realtà il gioco è sempre quello, forse con un po' di appeal in meno. Buona l'idea delle missioni "ripescate" dal primo capitolo, un po' meno quella di assemblare solamente otto livelli: nel secondo episodio ce n'erano venti! Insomma, un po' cortino...
Prendiamola così: facciamo finta che Contracts sia una specie di data disk del secondo sconvolgente e inarrivabile capitolo.
Ora non ci resta che aspettare serenamente il vero terzo episodio della saga. O forse potrebbe anche bastare così?

HARDWARE

I requisiti raccomandati per giocare in maniera decente prevedono un Pentium 4 1.6 GHz o equivalente, 256 MB di RAM, una scheda video con almeno 64 MB di RAM e un paio di gigabyte di spazio libero su hard disk.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

79

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei un appassionato di strategici in multiplayer? La FragZone ti aspetta su TGM Online!

SVILUPPATORE
Impressions Games

PUBLISHER
Sierra

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 25.00

SITO
www.lordsoftherealm.com

LORDS OF THE REALM III

I signori del regno sono tornati: affilate la spada e indossate l'armatura, c'è un impero intero da mettere a ferro e fuoco e da conquistare!

A dieci anni esatti dall'uscita del primo Lords of the Realm, eccoci giunti alla terza incarnazione del famoso strategico della Impressions Games. Per chi fosse troppo giovane per ricordare il titolo in questione, si trattava di un gestionale alla Civilization, che si trasformava in uno strategico in tempo reale al momento di assediare un castello. Sarà valsa la pena di aspettare tutto questo tempo?

Nel corso del gioco, l'obiettivo consisterà nel difendere il nostro regno dagli invasori, cercando al tempo stesso di sviluppare una solida base economica per espandere l'esercito e conquistare i territori nemici. Per fare ciò, avremo a disposizione una mappa strategica divisa in regioni (esattamente come accade nello storico gioco del Risiko!), ognuna delle quali conterrà un castello, che dovremo assediare con i nostri eserciti; una volta conquistato un maniero, potremo affidarne la gestione a un vassallo, ottenendo così il controllo della corrispondente regione. In ogni zona è possibile costruire un determinato numero di edifici, a seconda della dimensione del territorio; dovremo dunque decidere se edificare città che ci forniscano preziose monete d'oro, chiese che aumentino il nostro

CONQUISTANDO UN CASTELLO OTTERREMO IL CONTROLLO DELLA CORRISPETTIVA REGIONE E DELLE SUE RISORSE

▲ Questa piccola unità di spadaccini procede spedita per intercettare gli arcieri nemici, incontrati durante la marcia.

▲ Ogni scenario è preceduto da un briefing contenente gli obiettivi del gioco e la descrizione del periodo storico.

punteggio di cristianità, fattorie che coltivino il cibo necessario alle nostre truppe, oppure fortezze che addestrino unità militari per il nostro esercito. Tutto qui? Beh, sì. A differenza dei suoi predecessori, nei quali dovevamo raccapezzarci tra decine e decine di variabili gestionali, in LotR3 dovremo solamente bilanciare queste quattro possibili costruzioni, sebbene gli edifici possano essere di grado diverso a seconda della carica del vassallo assegnato.

▲ **Siamo arrivati alle porte di un castello nemico scarsamente protetto; conquistandolo potremo reclamare le terre circostanti e assegnarle ai nostri vassalli.**

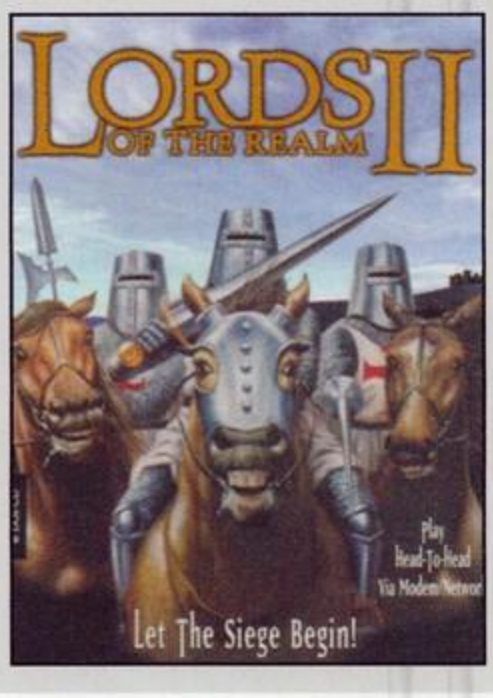
TUTTI IN GUERRA

Per quanto riguarda l'aspetto bellico, invece, muoveremo sulla mappa di gioco le pedine rappresentanti i nostri eserciti, che si sposteranno in tempo reale contemporaneamente a quelle del nemico; quando le nostre unità entreranno a contatto con degli eserciti o delle città sotto il controllo di un'altra fazione, l'azione si sposterà sul campo di battaglia vero e proprio, dove potremo comandare personalmente i nostri uomini, come nel più classico degli strategici in tempo reale. Tuttavia, a differenza di quanto accade in altri giochi, mentre saremo impegnati a supervisionare un combattimento, il tempo continuerà a scorrere anche nella schermata della mappa, e tutti gli altri eserciti continueranno a muoversi; per questo motivo, potremo in qualsiasi momento lasciare il campo di battaglia, affidando le nostre truppe all'intelligenza artificiale, e andare a occuparci di altri aspetti del regno. Capiterà spesso di lasciare uno scontro per dedicare la propria attenzione all'organizzazione "politica", all'avanzata di altri eserciti nemici, o, semplicemente, a un altro combattimento in corso.

Sebbene questa idea possa sembrare intrigante e originale, il tutto viene rovinato da un'intelligenza artificiale alquanto inadeguata, che gestisce le diverse unità in modo illogico e imprevedibile; per esempio, potrebbe capitarvi di prendere il controllo di un combattimento già in corso, e scoprire che le nostre preziose catapulte, per qualche inspiegabile motivo, sono stazionate sotto le mura nemiche, tempestate dagli arcieri sugli spalti. Inoltre, è difficile riuscire a concentrarsi su un'importante battaglia, quando si continuano a ricevere messaggi (spesso catastrofici) sull'andamento del regno durante lo scontro. Insomma, l'idea di fondo sarà anche buona, ma fallisce miseramente nel momento in cui il giocatore non può

LA STORIA RISCRITTA DAI VIDEOGIOCHI

La Impressions Games non è certo nuova al genere degli strategici ad ambientazione storica... oltre alla saga di Lords of the Realms (la quale, oltre ai tre titoli principali, ha dato originale anche a uno spin-off fantasy: Lords of Magic), ricorderete sicuramente i numerosi giochi di gestione cittadina ambientati in diversi periodi storici: Caesar, Pharaon, Zeus e relative espansioni. La simulazione storica si è fatta sempre più dettagliata e articolata, permettendoci di viaggiare indietro nel tempo e sviluppare delle civiltà del passato così lontane dalla nostra, come potrebbero essere, ad esempio, quella romana o egiziana.
Sebbene la storia a volte si fonda con la fantasia, e le divinità spesso e volentieri interferiscano con gli affari degli uomini, bisogna ammettere che la passione dei ragazzi della Impressions Games per le civiltà del passato sia degna di lode. Finalmente non potranno più dire che con i videogiochi non si impara nulla...



L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEL GIOCO È INADEGUATA, E GESTISCE LE UNITÀ IN MODO ILLOGICO E IMPREVEDIBILE

▲ **Molti castelli hanno più di una cinta muraria, e questo richiede dei tempi di assedio più lunghi per espugnarli.**

▲ **Gli uomini attraversano il fiume in una fila ordinata; la configurazione del terreno non influenza per niente la strategia impiegata.**

affidarsi con sicurezza all'intelligenza artificiale.
Ogni scenario ha i propri obiettivi da raggiungere, e raramente saremo chiamati a conquistare tutta la mappa. Piuttosto, ci verrà richiesto di raggiungere determinati punteggi di cristianità, cavalleria e onore, oppure di occupare importanti città nemiche. Naturalmente, espandere la propria influenza sul territorio significa ottenere nuove risorse sottraendole al nemico, pertanto per raggiungere i nostri obiettivi dovremo cercare di conquistare più zone possibili, stando però attenti a non attaccare indiscriminatamente paesi neutrali o alleati, pena una perdita di onore e il rischio di scomunica da parte della chiesa.

▲ **Da questa schermata potremo gestire le relazioni diplomatiche con gli altri schieramenti, stringendo o rompendo alleanze.**

TIRANDO LE SOMME

Se quanto detto finora vi ha richiamato alla mente Medieval: Total War, allora siete sulla buona strada; in effetti, LotR3 sembra quasi una versione semplificata del sopraccitato titolo, anche se da questo confronto il gioco della Impressions Games ne esce con le ossa rotte per diversi motivi. Innanzi tutto, le variabili che il giocatore può gestire sono troppo poche: questo limita le nostre scelte strategiche, e, di conseguenza, la longevità del titolo, che risulta ripetitivo dopo poche partite. Come se questo non bastasse, si fa sentire la mancanza di una campagna "totale" per il controllo del mondo e di un editor di scenari (anche se è presente un editor dei castelli del gioco, la cui utilità è quantomeno dubbia), l'impossibilità di poter mettere il gioco in pausa e di impartire i comandi alle nostre unità, e l'inutilità delle poche opzioni diplomatiche a disposizione.

Non se la cava meglio la parte relativa agli scontri, che deve fare i conti con una telecamera scomoda da gestire, con il comportamento illogico delle unità - amiche o nemiche che siano - e con la piattezza strategica degli scenari; fiumi, ponti e colline, infatti, svolgono una parte puramente decorativa, senza nessun impatto sulla strategia del nemico, che si limiterà a rimanere fermo ad aspettarci nel proprio punto di partenza.

LE POCHE VARIABILI A NOSTRA DISPOSIZIONE LIMITANO LE POSSIBILI SCELTE STRATEGICHE E LA LONGEVITÀ DEL GIOCO

▲ **I nostri arcieri stanno incendiando le palizzate di legno di questo insediamento; non ci resta che attendere che le difese nemiche finiscano in fumo, e poi potremo travolgere i superstiti con la cavalleria.**

COMMENTO

Visto che probabilmente avrete già sbirciato il voto qui sotto, cominceremo subito dal giudizio finale: Lords of the Realm III non brilla sotto nessun aspetto. Anche se cerca di proporsi come un gestionale semplificato, alla fine dei conti la parte di amministrazione del regno risulta troppo limitata, mentre quella bellica è nettamente inferiore a un qualsiasi strategico in tempo reale. Come se non bastasse, sull'intero titolo aleggia lo spirito di quel piccolo capolavoro che risponde al nome di Medieval: Total War, che ci dimostra chiaramente che si può fare molto di più. Un vero peccato, perché se la Impressions Games avesse continuato sulla strada intrapresa con i primi capitoli della serie, facendo tesoro degli anni di esperienza accumulata con i vari Caesar, Pharaon e soci, il risultato avrebbe potuto essere estremamente valido.
In definitiva, un titolo che offre qualche spunto di interesse, purtroppo rovinato da una realizzazione mediocre; riesce comunque a raggiungere una sufficienza rosicata, grazie anche al discreto rapporto qualità/prezzo, anche se, personalmente, consiglierei di investire i propri soldi sui vecchi giochi della Impressions Games, oppure sul buon Medieval, soprattutto se state cercando un titolo con un certo spessore strategico. A noi non resta che sperare che questa tendenza alla semplificazione sia stato solamente un esperimento passeggero...

HARDWARE

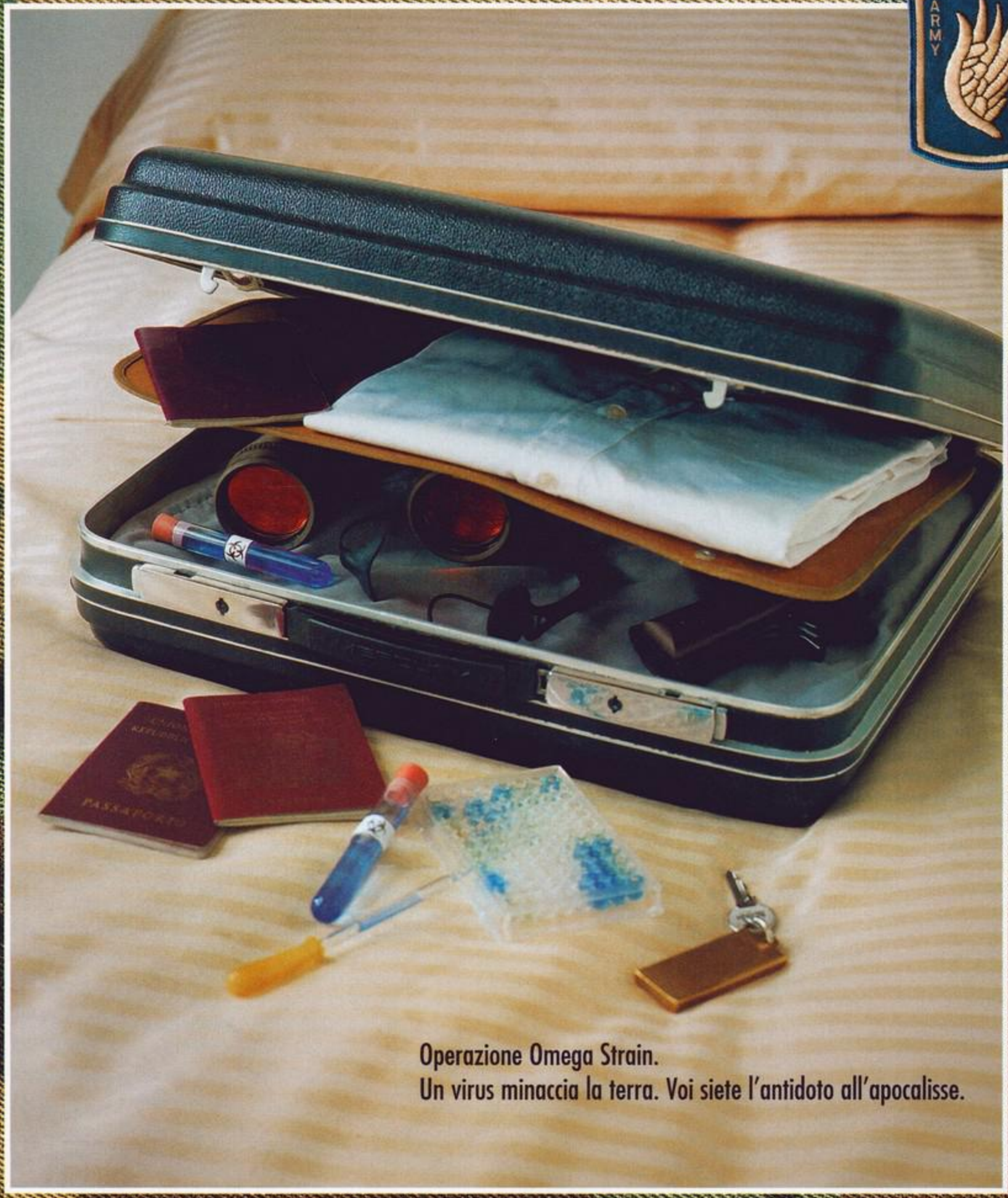
Per giocare a LotR3 avrete bisogno di almeno un Pentium III a 800 MHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 16 MB e 850 MB di spazio libero su disco. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

60

PlayStation 2

PLAYSTATION ARMY



Operazione Omega Strain.
Un virus minaccia la terra. Voi siete l'antidoto all'apocalisse.

SYPHON FILTER™: THE OMEGA STRAIN

Preparate le valigie, perché per sventare il piano dei terroristi questa volta dovrete viaggiare per mezzo mondo. Da soli, o con una squadra di 3 altri agenti speciali reclutati online, dovrete scoprire l'origine del virus Omega Strain e debellarlo per sempre o condannare il pianeta all'apocalisse. In ogni caso sarà la vostra ultima missione. Quella finale.

Spionaggio: ★ ★ ★ ★
Strategia: ★ ★ ★
Azione: ★ ★ ★ ★ ★

Online: ON

PlayStation Net

COMBATTI E VINCI 15 CORSI DI SOPRAVVIVENZA DELLA EKIS.

SCOPRI COME SU WWW.PLAYSTATIONPLANET.IT

LA BATTAGLIA PROSEGUE CON KILLSWITCH, SOCOM II E KILLZONE, SOLO SU PS2. PLAYSTATION ARMY. OGNUNO HA LE SUE BATTAGLIE.

fun

Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a scaricare le ultime patch per Anno 1503 nella sezione Download di TGM Online!

SVILUPPATORE
Sunflowers Int.

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Electronic Arts

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale, sottotitoli

PREZZO
€ 24,40

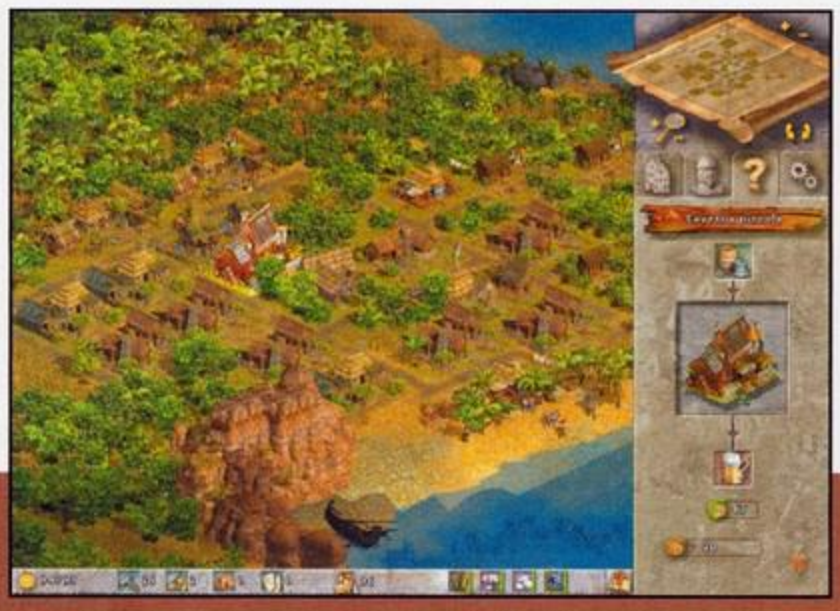
SITO
www.anno1503.com

ANNO 1503: TESORI, MOSTRI E PIRATI

La forza di interminabili divisioni corazzate sta per abbattersi sulle linee di difesa. Sotto il sole cocente dell'Africa, le truppe alleate e le

Cosa potremmo aspettarci dall'espansione di uno strategico manageriale ambientato nel nuovo mondo ai tempi dell'esplorazione e della colonizzazione? Secondo i ragazzi della Sunflowers, tesori, mostri e pirati, che, sebbene possano sembrare una ricostruzione storica non molto credibile, sono sicuramente degli elementi interessanti. Come nel primo Anno 1503, anche in quest'espansione ci ritroveremo a dover sviluppare un vasto impero commerciale partendo dal nulla. Per far ciò, il primo passo sarà l'esplorazione delle piccole isole che compongono l'arcipelago nel quale sono ambientati i diversi scenari del gioco; una volta individuato un luogo che possa offrire sia risorse sufficienti sia lo spazio necessario all'espansione della nostra città, potremo iniziare a costruire le prime capanne di legno, nelle quali affluiranno i coloni. Poiché i nostri fondi non si basano sulle tasse, ma solo sugli scambi commerciali, dovremo al più presto mettere in piedi una catena di estrazione e lavorazione delle materie prime, e dovremo individuare alcune popolazioni circostanti, con le quali stabilire delle rotte commerciali. Come facilmente intuibile, il vero cuore dell'impero diventerà presto il magazzino del porto, dal quale partiranno i nostri mercantili carichi di merci da vendere, e torneranno importando materiali necessari allo sviluppo della città; i nostri coloni, infatti,

DAGLI SCAMBI COMMERCIALI CON LE ALTRE POPOLAZIONI RICAVEREMO GLI UNICI INTROITI DEL GIOCO



▲ Queste poche capanne di legno in mezzo alla jungla compongono il nostro primo insediamento; con un po' di lungimiranza, si svilupperà in un solido impero commerciale.

▲ I nostri esploratori hanno scoperto questo avamposto nemico in mezzo al deserto; senza delle macchine d'assedio non potremo proseguire oltre le mura.

UN COMPLESSO SISTEMA ECONOMICO

Una volta giunti su un'isola disabitata e stabilite le prima capanne di legno, i nostri coloni dovranno cominciare a racimolare le risorse necessarie alla propria sussistenza e all'espansione della città; per prima cosa, avremo bisogno dei materiali necessari alla costruzione degli edifici (generalmente legname, mattoni e attrezzi da lavoro). Oltre al materiale edile, dovremo anche soddisfare i desideri dei cittadini, che inizialmente si accontenteranno di cibo, cuoio e tessuti, mentre in seguito domanderanno beni più avanzati come sale, birra, tabacco, religione e istruzione. Infine, quando avremo soddisfatto questi requisiti base, potremo avviare una o più catene di produzione e lavorazione delle risorse a nostra disposizione, che andranno poi esportate e vendute alle altre popolazioni. Ovviamente, gli esploratori rappresenteranno un'unità indispensabile, poiché individueranno per noi possibili risorse e altre civiltà con le quali commerciare. Quando, infine, avremo sistemato questi aspetti commerciali, dovremo occuparci della sicurezza dei nostri coloni, assoldando lavoratori che spengano gli incendi sul nascere e addestrando un esercito che difenda la popolazione dalle bestie feroci e da eventuali invasori, senza dimenticarci delle navi da guerra, che scorteranno i nostri mercantili proteggendoli dai temibili pirati. Insomma, non c'è mai un attimo di noia per i poveri amministratori...

▲ Quando la diplomazia non basta, è tempo di tirare fuori i cannoni e mostrare al nemico chi è il vero dominatore dell'isola.

▲ Le montagne sono un'importante fonte di ricchezza, poiché offrono diversi tipi di minerale da lavorare.

LE INNOVAZIONI SONO SECONDARIE, E LA MECCANICA DI GIOCO È RIMASTA PRESSOCHÉ INALTERATA RISPETTO AL PRIMO ANNO 1503

richiederanno beni di lusso sempre più vari e costosi mano a mano che la città comincerà a svilupparsi, costringendoci a importare cose da altre isole. Gestire la produzione e la lavorazione delle merci, gli scambi commerciali e la felicità della popolazione è già un compito impegnativo, ma a queste necessità si andranno ad aggiungere i molti imprevisti compresi nel gioco, come i pirati, che attaccheranno le nostre navi, le altre popolazioni, che a volte si riveleranno ostili nei nostri confronti, oppure svariati disastri naturali, come, ad esempio, gli incendi.

IL PESO DELL'ESPANSIONE

Tesori, Mostri e Pirati offre 12 nuove missioni singole, 3 campagne di gioco e alcune aggiunte minori, come nuovi animali, il nuovo layout di alcuni edifici, e - particolarmente interessante - la possibilità di abbordare le navi nemiche. È abbastanza per rilanciare un gioco vecchio di un anno? Sì e no... Da una parte i nuovi scenari sono interessanti e ben progettati, e offrono una sfida reale anche per i giocatori più smaliziati; dall'altra la meccanica di gioco è rimasta pressoché inalterata, e le poche aggiunte a disposizione sono assolutamente secondarie. Tutto quello che rendeva interessante Anno 1503 è rimasto: la scoperta di un mondo inesplorato, l'incontro con le altre popolazioni, il brivido degli imprevisti sempre in agguato...
Se avete terminato tutte le missioni del primo Anno 1503 e ancora non ne avete avuto abbastanza, Tesori, Mostri e Pirati e l'espansione che fa per voi. Se, invece, siete alla ricerca di qualcosa di nuovo, fareste meglio a volgere il vostro sguardo altrove, poiché qui non troverete nulla che non abbiate già giocato un anno fa. Ciò nonostante, devo ammettere di essermi divertito non poco a far nascere piccole colonie minerarie e a farle prosperare fino a diventare complessi imperi commerciali.

◀ Il nostro mercantile sbarca su quest'isola inesplorata, dove ci attende un accampamento di pellirossa: saranno amichevoli o ostili?

COMMENTO

È sempre difficile giudicare l'espansione di un gioco. Se, da una parte, sarebbe lecito aspettarsi qualche innovazione degna di nota, dall'altra "squadra che vince non si cambia", in modo da non rischiare di stravolgere il concetto originale. Anno 1503: Tesori, Mostri e Pirati fa propria questa seconda scuola di pensiero, proponendoci nuove missioni e nuovi scenari che ci terranno impegnati per un bel po' di tempo, ma introducendo pochissime novità sostanziali. Ci troviamo dunque di fronte a un prodotto vecchio di un anno, per giunta non esente dai problemi già al momento della sua uscita, che fa fatica a emergere nel vasto panorama videoludico attuale. È un peccato, perché con un opportuno miglioramento all'intelligenza artificiale, vero tallone d'Achille del primo Anno 1503, il gioco avrebbe potuto guadagnare un notevole spessore. E invece niente, l'occasione è rimandata a un'eventuale seconda espansione.
Per il resto, rimane un prodotto curato, dalla grafica e dal sonoro piacevoli, in grado di offrire una varietà di situazioni e di variabili gestionali che soddisferà anche gli strateghi più incalliti, anche se la complessità della meccanica di gioco potrebbe scoraggiare i neofiti, come peraltro succedeva anche nel gioco originale.

HARDWARE

Per giocare a Anno 1503: Tesori, Mostri e Pirati avrete bisogno di almeno un Pentium III a 500 MHz, 128 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 16 MB, 960 MB di spazio libero su disco e una copia di Anno 1503. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

67

Sergio "Ray" Porcellini **ray@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Dall'area download di TGM Online puoi scaricare il demo e il trailer di Castle Strike!

SVILUPPATORE
Related Designs

PUBLISHER
Data Becker

DISTRIBUTORE
New Line Media

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Scatola e manuale

PREZZO
€ 39,99

SITO
www.castlestrike.de/

CASTLE STRIKE

La Guerra dei Cent'anni vide una serie di battaglie senza esclusione di colpi. Grazie a questo titolo della Related Designs, potrete ora partecipare a quello storico conflitto. Lucidate la spada, indossate l'armatura e radunate le truppe: è il momento di scendere sul campo di battaglia!

Primo titolo del gruppo di giochi importati dalla New Line Media, Castle Strike si butta su di un genere che, a giudicare dal sovraffollamento che lo contraddistingue, sembrerebbe essere uno di quelli che danno maggiori garanzie di vendita (che fine umorista, eh?): quello degli RTS. Che, a ben pensarci, è un filone in cui si è tentato di tutto e il contrario di tutto: ogni software house che cerca di inserirvisi pensa a qualche trovata da buttare nel mucchio, nella speranza di differenziarsi dai campioni d'incassi e di trovare una propria nicchia di mercato.

La modalità Campagna di questo Castle Strike è molto simile a quella di Warcraft 3: dobbiamo giocare seguendo una storia ben precisa, che ci vede coinvolti nella Guerra dei Cent'anni. Non dovremo fare altro che risolvere diverse missioni, ognuna delle quali prevede dei compiti ai quali assolvere in successione. Il problema è che inizieremo con un numero di soldati ben definito e potremo incrementarlo solo quando lo deciderà il computer, in base allo svolgimento della storia (che voi non potrete influenzare: o riuscite a fare quanto vi si chiede, o perdete, punto).

Più avanti, c'è modo di mettere insieme dei veri e propri insediamenti, con il solito corredo standard di edifici, varietà di truppe da produrre ed equipaggiare e tutte quelle caratteristiche che fanno la storia degli RTS. Ed è più o meno a questo punto che viene fuori il motivo del titolo

LA MODALITÀ CAMPAGNA DI QUESTO CASTLE STRIKE È MOLTO SIMILE A QUELLA DI WARCRAFT 3

▲ Bello, eh? Non si può dire che il motore grafico sia perfetto ma, a parte questi inconvenienti, non se la cava male.

▲ Gli arcieri sono difficili da avvicinare, ma, una volta arrivati al corpo a corpo, sono tutt'altro che temibili.

MACCHINE DA GUERRA

Le macchine da guerra sono strumenti fondamentali, che spesso possono risparmiarvi un bel po' di fatica, se non permettervi di sconfiggere nemici altrimenti invincibili. Potrete impadronirvi di quelle che troverete in giro o di quelle eventualmente abbandonate dal nemico. Vediamone le tipologie principali.

MACCHINE IMMOBILI
Come si deduce, non è possibile spostarle. Sono però le macchine da guerra che infliggono i danni più pesanti. Tra catapulte, bombarde e baliste, questi gingilli possono letteralmente devastare le linee nemiche, ma necessitano di un piazzamento parecchio oculato.

MACCHINE MOBILI
Nonostante non siano potenti come le precedenti, sono comunque dotate di notevole forza d'impatto e hanno il vantaggio di poter essere spostate a piacimento (e non sono nemmeno lente: la maggior parte di esse è in grado di tenere il passo del resto dell'esercito). Alcune sono pensate per distruggere edifici e altre macchine da guerra, ma ce ne sono anche di efficaci contro la fanteria (i cannoni leggeri a canne multiple dei tedeschi, nella fattispecie). Tra di esse, la più devastante è un enorme cannone, in grado di spazzare via grossi gruppi di nemici.

MACCHINE DI DIFESA
Montate sulle mura di una fortificazione, sono controparti immobili delle macchine mobili. Servono essenzialmente per difendersi negli assedi. La loro potenza d'impatto è pari a quella delle corrispondenti versioni mobili.

VARIE & EVENTUALI
Comprende qualsiasi cosa non rientri nelle categorie summenzionate. Si tratta di equipaggiamento da assedio di vario tipo, tra cui torrioni mobili e scale.

Castle Strike: potete racchiudere il vostro insediamento in una fortezza e prepararne le difese come meglio crederete. Ci sono diverse possibilità di sviluppo per il castello, sul quale potete mettere armi da tiro, sentinelle e quant'altro riteniate necessario per difendervi. Naturalmente, capiterà anche a voi di dover assaltare una fortezza nemica, ed è qui che entrano in gioco le torri d'assedio e le macchine da guerra, fondamentali per abbattere le difese avversarie.
Sulla carta, questo tratto innovativo (o relativamente tale) dovrebbe consentire lo sviluppo di una strategia apposita per gli assalti e la difesa; in pratica, come accade per buona parte degli RTS, anche in Castle Strike la vittoria è quasi solo una questione di numero: attaccate con tanta gente, usate quante più macchine da guerra potete e vedrete i nemici cadere giù come birilli.
Nel gioco è possibile usare i tedeschi, gli inglesi o i francesi; la nazione per la quale vi schierate determina che tipo di soldati potrete utilizzare (alcune truppe cono comuni, mentre altre sono specifiche per i singoli eserciti). Viene poi giocata una parte importante anche dagli eroi, individui eccezionali che possono essere assegnati a delle unità per conferire loro dei bonus. Tra i molti personaggi più o meno storici troviamo anche il famoso Abdul Alhazred; non chiedetegli qualcosa da leggere (è il tizio a cui viene attribuito il Necronomicon, o libro dei morti che dir si voglia... ndToSo). L'appoggio degli eroi, in realtà, non è fondamentale, se non in situazioni dall'esito incerto (e, se sapete gestire decentemente le vostre truppe, ne troverete ben poche). Possono però dare un tono di colore alla squadra.
Tecnicamente parlando, Castle Strike eccelle dal punto di vista delle musiche, scelte con grande cura e sempre adatte a sottolineare il tono epico degli scontri. Un po' meno bello è il motore grafico, generalmente onesto, ma talvolta gravato da imprecisioni nelle collisioni dei poligoni e nelle texture che abbassano il suo giudizio.
Castle Strike è complessivamente un titolo che si lascia giocare, di caratura modesta ma non al di sotto della sufficienza. Indicato essenzialmente a chi si avvicina al genere, data la sua semplicità di utilizzo. Chi invece è già un veterano preferirà qualcosa di più complesso strategicamente.

◀ A volte le scene di battaglia sono un po' confuse, perché i vostri soldati tendono a mischiarsi con i nemici. Ma basta guardare la forma che assume il cursore su ogni singolo individuo per capire se è un amico o un avversario.

COMMENTO

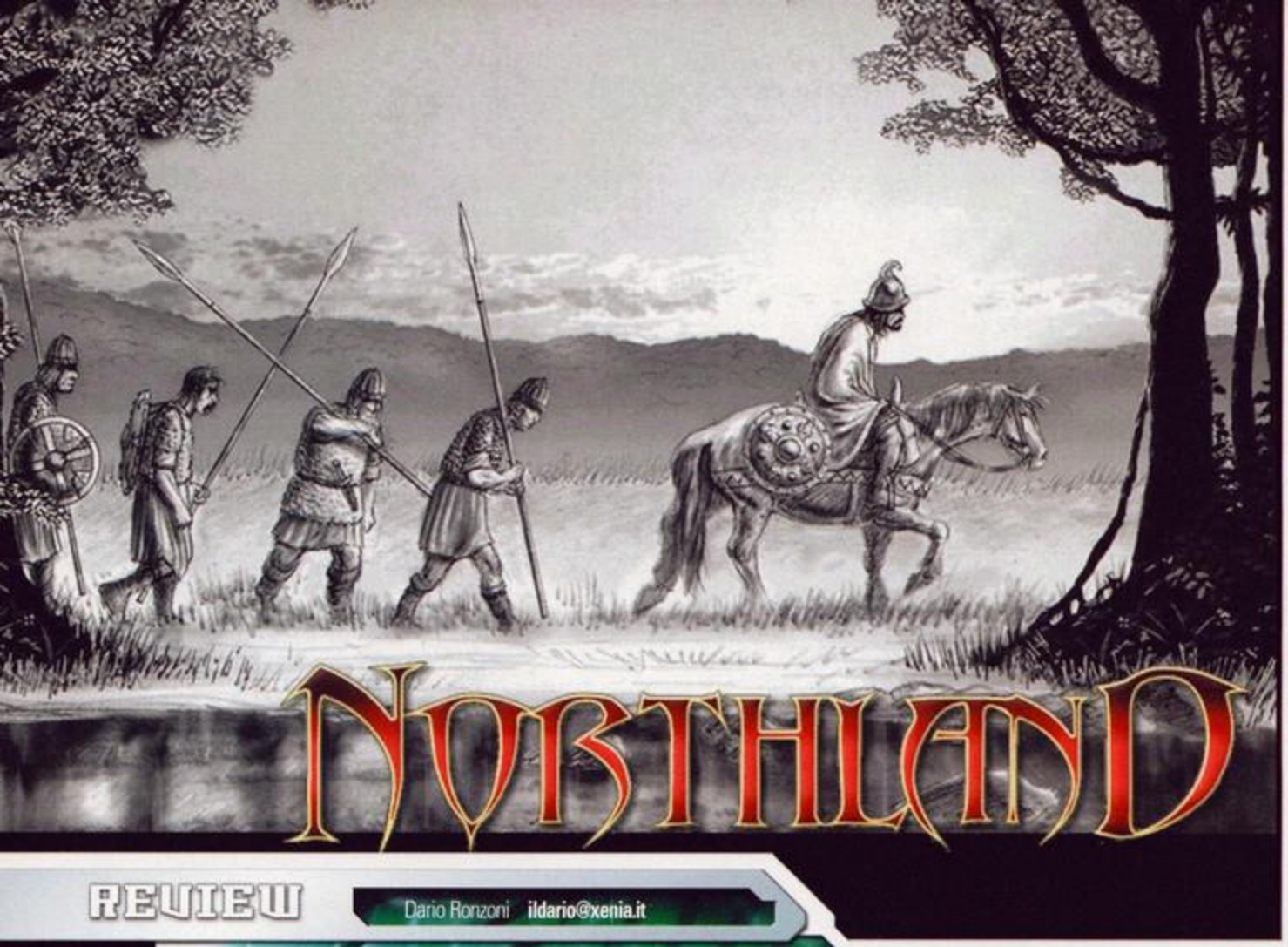
La prima cosa che mi viene in mente è che il prezzo di questo gioco è interessante e che quello che si ottiene in cambio, tutto sommato, non è male. Castle Strike è complessivamente un RTS di onesta portata, senza spunti di classe, ma dotato di quanto basta per interessare un giocatore non particolarmente esperto. Perché è un gioco strategicamente semplice, forse anche troppo: come nei più vecchi Warcraft, basta attaccare con tanti soldati per vincere. Contrariamente ai vecchi titoli targati Blizzard, però, i soldati non sono subito o sempre disponibili: molto dipende dalla missione che state giocando. Castle Strike si rivela, nel gioco multiplayer, una corsa agli armamenti non inferiore (né superiore) a molti titoli simili; buona parte dell'enfasi è però posta sull'aspetto difensivo della battaglia. Costruire delle valide difese per la vostra fortezza, nella fattispecie, finisce col pagare più che pensare ad assediare il nemico. Il motore grafico è generalmente preciso nella rappresentazione delle situazioni, anche se spesso i poligoni si rivelano troppo grezzi o comunque hanno dei problemi di compenetrazione. Molto appropriato, invece, il sonoro, che si avvale di musiche epiche, che ricreano perfettamente l'atmosfera da film storico che sembra si sia ricercata. Che dire, dunque? Un titolo complessivamente nella media, che si basa sul prezzo concorrenziale e sulla relativa immediatezza (almeno rispetto ai concorrenti) per colpire la fascia del pubblico che si avvicina agli RTS per la prima volta.

HARDWARE

Per giocare a Castle Strike serve un sistema operativo Windows 98, ME, 2000 o XP; è necessario un processore che giri almeno a 1 GHz, supportato da 256 MB di RAM e da una scheda grafica con 32 MB di memoria video.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

64



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Corri nell'area Download di TGM Online! Lì ti aspettano gli sfondi di Northland!

SVILUPPATORE
Funatics Software

PUBLISHER
Bryo

DISTRIBUTORE
Bryo

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 19,50

SITO
www.northland-game.com

REVIEW

Dario Ronzoni ildario@xenia.it

NORTHLAND

I piccoli grandi vichinghi di Funatics sono tornati per una nuova avventura. Saprà Bjarni riportare la pace e l'ordine in un mondo infestato da terribili creature soprannaturali? Tutto dipenderà da noi...

Naturale seguito del discreto Cultures 2, teutonico RTS uscito due anni or sono, Northland affonda le proprie radici nella fertile tradizione epica nordica. Bjarni, figlio di Leif Eriksson, dopo aver sconfitto i terribili mostri che minacciavano il mondo, è ora di nuovo in cammino per porre fine al caos e alla distruzione che hanno investito le terre del fedele amico Hatchie. Riuscirà anche stavolta il prode vichingo a riportare la pace e la serenità?
All'interno di un mondo coloratissimo e in forte debito con la matita di Uderzo, il papà di Asterix, guideremo Bjarni e il suo popolo attraverso due modalità di gioco principali: la Campagna, composta da otto missioni e da un numero assai elevato di subquest, e la Partita Singola, disputabile su tredici mappe libere, disponibili anche in multiplayer.

LAVORARE, CHE PASSIONE!

Come da tradizione Funatics, anche Northland sembra basare tutta la sua offerta su una fase economico-gestionale complessa e articolata, cuore di un concept che inevitabilmente sacrifica le sezioni maggiormente dinamiche, dai combattimenti alle esplorazioni. Già, perché una volta preso il controllo dei nostri piccoli grandi uomini avremo il compito di creare solide trame economiche e sociali, unico collante che terrà

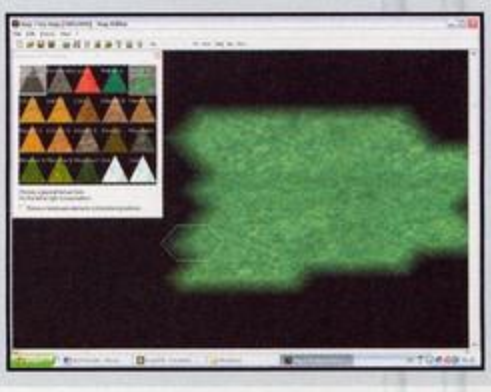
OGNI UNITÀ SUBIRÀ UN PROCESSO DI PERFEZIONAMENTO CHE LA PORTERÀ GRADUALMENTE A RICOPRIRE MANSIONI SEMPRE PIÙ IMPORTANTI

▲ I cuoricini che spuntano dalla casa indicano che all'interno si sta provvedendo alla messa in cantiere di un pargoletto. Ah, l'amore...

▲ Abbiamo ammassato un buon numero di truppe all'interno della città. Ora possiamo affrontare il nemico senza troppi timori.

CREIAMO IL NOSTRO MONDO

Northland dispone di un completo editor che ci permetterà di creare da zero un intero scenario di gioco. Dalle texture del terreno, alle decine di costruzioni disponibili, fino a vegetazione e animali, tutto, ma proprio tutto, sarà sotto il nostro controllo. Una volta completato il lavoro, potremo comodamente importare la mappa all'interno del gioco e utilizzarla durante le nostre partite.



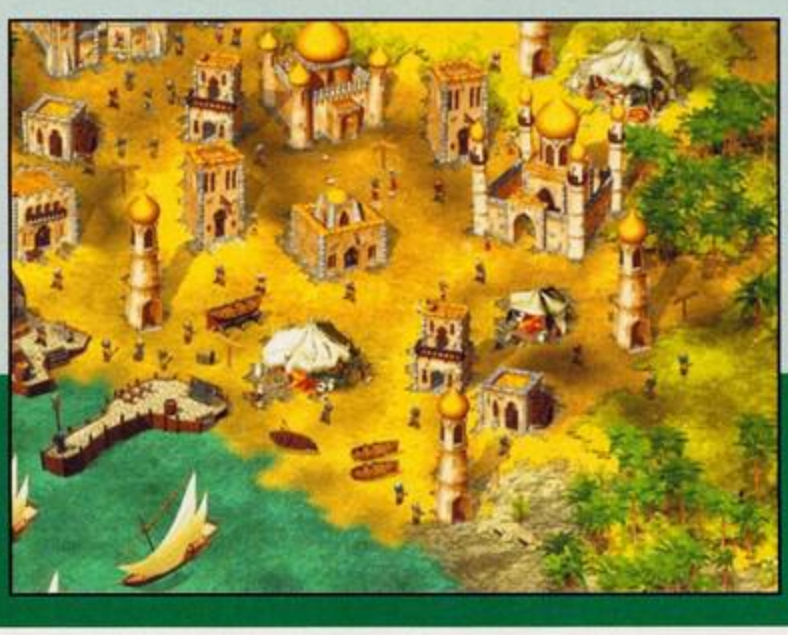
unita la comunità nel corso dell'avventura. La chiave di volta del processo sono le unità, dotate, a differenza di molti altri RTS presenti sul mercato, di caratterizzazioni personali molto accentuate. In sostanza, ogni singolo individuo plasmerà il proprio comportamento sulla base di quattro bisogni fondamentali: cibo, preghiera, riposo e amore. In tal modo, offrendo viveri, abitazioni e organizzando matrimoni (con conseguente prole, importante per il ricambio generazionale), potremo contare su unità sane, felici e sempre pronte a lavorare per noi. Sarà proprio la fase lavorativa l'aspetto più interessante e impegnativo dell'intero gioco. Ogni unità subirà un processo di perfezionamento che la porterà gradualmente a ricoprire mansioni sempre più di spicco all'interno del villaggio, il tutto dopo un periodo di apprendistato presso una determinata struttura. Vedremo così uomini promossi dal ruolo di semplici braccianti a mugnai, costruttori, maestri birrai e quant'altro. Ovviamente, il posto lasciato vacante da un lavoratore promosso dovrà essere occupato da un nuovo personaggio

UN TREMENDO BUG RENDE DI FATTO IL GIOCO INCOMPATIBILE CON LE SCHEDE ATI DI ULTIMA GENERAZIONE

di livello inferiore, pena l'interruzione del ciclo produttivo e il graduale collasso economico del villaggio. L'impossibilità di creare nuove unità, tuttavia, ci costringerà talvolta a recuperare lavoratori già attivi per svolgere momentaneamente mansioni per le quali non abbiamo abbastanza manodopera, come il trasporto di materie prime (legna, pietra) dai luoghi di raccolta ai punti di stoccaggio, con inevitabile confusione nei ruoli. Confusione che comparirà anche nella gestione dei commerci, a causa di una serie di meccaniche di assegnazione eccessivamente astruse.

COMBATTIAMO? NO, GRAZIE...

Le fasi di combattimento e di esplorazione, come già accennato, rivestono in un simile contesto un ruolo piuttosto marginale, complici anche una scarsa gestione tattica (nessuna possibilità di schieramento delle truppe) e una specializzazione solo abbozzata dei singoli soldati, con l'aggiunta di una AI pericolosamente incline a fare di testa propria. Sempre nelle fasi più movimentate, poi, l'interfaccia mostrerà la corda e renderà quasi impossibile il controllo effettivo di tutte le unità impegnate in battaglia.
Il comparto grafico, ripreso pari pari da Cultures 2, sente inevitabilmente il peso degli anni e, a ventiquattro mesi di distanza dal capitolo precedente, il classico 2D isometrico, comunque piacevole e cartoonoso, avrebbe meritato un rinfrescante quanto auspicabile restyling. Ciò che tuttavia lascia esterrefatti è il tremendo bug che rende di fatto il gioco incompatibile con le schede ATi di ultima generazione (dalle 9600 in su), con eloquenti schermate nere o colori totalmente sballati a incorniciare il tutto. Sembra incredibile, ma non è neppure prevista una patch che risolva il problema, evidentemente strutturale. E considerando che i chipset canadesi sono ormai leader del mercato, le proporzioni di questo clamoroso autogol si fanno ancor più imbarazzanti...
Che dire? Northland avrebbe forse ben figurato due o tre anni fa, ma oggi, con l'esclusione di una struttura gestionale tutto sommato apprezzabile, il gioco scivola via senza lasciare alcuna traccia significativa, scontando il pesante deficit di una fase dinamica troppo blanda per appassionare il grande pubblico e un generale senso di vetustà che non giova di certo all'appeal dell'offerta.



◀ Una città orientale nel pieno della sua attività. Le tipologie costruttive non sono il massimo della varietà.

COMMENTO

Northland è il classico gioco giunto al traguardo fuori tempo massimo. Il titolo Funatics, riprendendo senza variazione alcuna l'impostazione del predecessore Cultures 2 (vecchio di due anni), dalla grafica al concept eccessivamente sbilanciato verso la gestione pura, non riesce a stupire e finisce per assumere le connotazioni di un prodotto decisamente minore, semplice riempitivo in un panorama già inflazionato. Peccato, perché la complessa struttura economico-commerciale avrebbe meritato una cornice più degna e appagante. Certo, Northland, venduto in edicola a un prezzo molto contenuto, non ha la pretesa di riscrivere la storia del genere, ma nella stessa fascia troviamo oggi prodotti decisamente più validi e completi, capaci di rivaleggiare ad armi pari coi full price. Quanto appena esposto non è comunque nulla se confrontato con il vero punto di non ritorno di Northland, uno sconcertante bug grafico che rende del tutto ingiocabile il prodotto su PC dotati di schede ATi di ultima generazione. Un infortunio che di fatto elimina repentinamente una buona fetta di potenziali acquirenti, con l'aggravante della totale assenza di una bella patch riparatrice, la cui release non è prevista nemmeno per il futuro. Forse è meglio che Bjarni riordini un po' le idee e si prepari a salpare alla volta di lidi più felici e sicuri. Qui c'è troppa confusione per vivere in pace....

HARDWARE

Per giocare a Northland avrete bisogno di un Pentium III a 800 MHz, 128 MB di RAM e di una scheda video con 8 MB. Il gioco supporta i classici sistemi a finestre, dal 98 in su.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

57

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi le Patch aggiornate di KnightShift? Le trovi su TGM Online!

SVILUPPATORE
Reality Pump

PUBLISHER
Koch Media

DISTRIBUTORE
Koch Media

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.knightshift.com

REVIEW

Massimo "NKZ" Nichini **nkz@xenia.it**

KNIGHTSHIFT

Sei uno sviluppatore alle prese con il tuo nuovo progetto, ma il resto del team è indeciso se lavorare a un RTS con elementi di RPG o a un RPG con qualche spunto di RTS... La soluzione? Fare due giochi distinti e venderli assieme!

KnightShift è a tutti gli effetti composto da due differenti giochi: un RTS di stampo piuttosto classico e un RPG, entrambi mossi dal medesimo engine, controllati dalla stessa interfaccia e ambientati negli stessi luoghi. La sezione dedicata alla strategia in tempo reale, chiamata semplicemente Campaign ci offre tre diversi episodi, all'interno dei quali il giocatore si troverà a rivestire i panni del principe John, condottiero dato per disperso molti anni prima. Nelle fasi iniziali la campagna ricorda molto da vicino l'altra modalità di gioco presente in KnightShift, a causa delle lunghe quest che costringeranno il principe John a girovagare da un punto all'altro del livello alla ricerca della sua armatura. Superata questa prima sezione, finalmente potremo guidare armate composte da più elementi, costruendo l'immancabile base/villaggio e iniziando a produrre nuove unità e potenziamenti. Tutto questo è possibile grazie all'unica risorsa da recuperare, identificata qui nel latte delle mucche che riusciremo a far pascolare liberamente nei campi del villaggio. Fa un po' ridere pensare che l'allenamento di arcieri, fanti, ma anche maghi e streghe (unità magiche limitate nelle potenzialità dal numero minimo di incante-

KNIGHTSHIFT PRESENTA DUE DIFFERENTI GIOCHI IN UN SOLO TITOLO: UN RTS E UN RPG

▲ KnightShift: un po' RTS, un po' RPG. Purtroppo i due generi non sono amalgamati assieme ma si presentano in due diverse modalità di gioco.

▲ Altra caratteristica di KnightShift è il motore grafico 3D: la possibilità di ruotare la telecamera però rende impossibile governare le unità in modo soddisfacente.

simi disponibili) costi al principe 100 o 200 litri di latte, ma questo è il meccanismo che ci aspetta. La campagna vera e propria si sviluppa per quest, che attingono ai cliché tipici del genere: missioni di liberazione "ostaggi" (truppe o villaggi che siano), di sopravvivenza, a tempo... nulla di rivoluzionario, insomma. Il problema è che queste missioni risultano noiose fin da subito, complice anche una linearità di obiettivi (illustrati con dovizia nelle scene filmate e per giunta indicati chiaramente sulla mappa sempre attiva in un angolo dello schermo) e la mancanza totale di sorprese e/o imprevisti.

ALLA FACCIA DELLA SEPARAZIONE DELLE CARRIERE!

Sempre dal menu principale del gioco è possibile accedere alla sezione RPG di KnightShift. Qui potremo creare il nostro eroe scegliendo una delle classi disponibili (e riconducibili alle unità utilizzabili nell'RTS: cavalieri, arcieri, maghi o streghe) e selezionando una delle mappe presenti. Ogni mappa presenta uno scenario fitto di

▼ **Sempre nella modalità RPG è possibile utilizzare l'inventario per equipaggiare armi e armature.**

▼ **La scelta del livello nella modalità RPG: oltre a una breve campagna, sono disponibili mappe piene di quest da affrontare senza vincoli.**

IN MODALITÀ RPG IL PERSONAGGIO POTRÀ ACCEDERE A UN INVENTARIO E COLLEZIONARE OGGETTI DA UTILIZZARE NEL CORSO DELL'AVVENTURA

quest che possono essere portate a termine al solo scopo di guadagnare esperienza (per migliorare le caratteristiche del nostro eroe). In questa modalità, per di più, il personaggio potrà accedere a un inventario e collezionare oggetti da utilizzare (come, ad esempio, pozioni di vario genere), indossare (armature, armi o scudi) o rivendere ai vari negozianti disseminati nei villaggi. Anche questa sezione, purtroppo, soffre di una sindrome di "deja-vu" abbastanza evidente, con quest ripetitive, mostri erranti piuttosto banali (e limitati a una manciata di mostri, per lo più animali e qualche non-morto) e tanta, forse troppa noia che si diffonde già dopo qualche mezzora di gioco. Certo, la possibilità di assoldare altri eroi o di portare a termine una minicampagna (non molto diversa dalle mappe a sé stanti) dovrebbe movimentare un po' le cose, ma purtroppo il risultato non è quello che ci sia aspetta.

UN PO' DI TECNLOGIA PER I CAVALIERI

Se il panorama delle proposte dal punto di vista delle opportunità di gioco, nonostante le due diverse modalità presenti, non è dei più incoraggianti, di sicuro gli aspetti tecnici di KnightShift non possono che peggiorare la situazione. Oltre a

LA POMPA DELLA REALTÀ

Gli sviluppatori di KnightShift sono i Reality Pump, una tra le tante software house di origine tedesca ad aver proposto nel corso degli anni titoli di medio basso successo, apprezzati comunque da un solido zoccolo duro di appassionati. Tra i progetti più significativi di questo team non possiamo non citare l'intera serie Earth: a partire dal capostipite Earth 2140 e proseguendo con Earth 2150 e successive espansioni, questo marchio è stato sinonimo di RTS di una certa complessità, e non è difficile notare alcune influenze di questa serie anche negli aspetti strategici di KnightShift. La serie Earth, peraltro, si arricchirà nel prossimo futuro di un nuovo titolo chiamato Earth 2160, che promette di fare faville sia in single player, sia in multiplayer.

▲ **Nella modalità RPG ogni mostro ha le sue debolezze e i suoi punti di forza, visualizzabili prima di ogni scontro...**

▲ **Le caratteristiche del nostro eroe e i vari livelli di difesa e attacco garantiti dall'equipaggiamento: uno degli aspetti più curati della modalità RPG.**

COMMENTO

A prima vista, KnightShift sembra proporre due generi di successo al prezzo di un solo gioco. Purtroppo però, nessuno dei due titoli (RTS e RPG) riesce a reggere il confronto con la concorrenza. Tra i difetti più evidenti possiamo citare un'ambientazione banale e ripetitiva, una trama inesistente, uno scarso numero di unità e di nemici sempre uguali e, per finire, delle quest veramente lineari e facilissime da superare. Anche sotto il punto di vista tecnico non possiamo dire di trovarci di fronte a qualcosa di sconvolgente, anzi. La grafica risulta piuttosto povera e i modelli tridimensionali utilizzati sono semplicemente troppo "semplici" per essere considerati al passo con i tempi (l'unica eccezione, in questo caso, è data dagli equipaggiamenti). L'interfaccia utente non brilla per immediatezza e aiuta a dipingere un quadro piuttosto facile da riassumere in un voto globale decisamente insufficiente. Gli unici aspetti veramente positivi di questo titolo risiedono nel comparto audio, di buon livello sia per quanto riguarda le musiche d'accompagnamento, sia per ciò che concerne il parlato. Dedicato esclusivamente agli ortodossi del genere RTS spruzzato di RPG, se dotati di un buon senso dell'ironia...

HARDWARE

KnightShift non è certo un gioco esoso in termini di requisiti hardware, e questa è forse la sua caratteristica migliore. Per utilizzare il titolo è sufficiente possedere almeno un PC composto da processore a 450 MHz, 128 MB di memoria RAM, una scheda grafica compatibile con DirectX 8.1 e in grado di gestire le estensioni T&L. Il gioco occupa circa 700 MB di spazio su disco fisso.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

50

L'IMPATTO VISIVO RISULTA SPOGLIO E PIUTTOSTO ANTIQUATO

una trama lineare, a un sistema di quest ripetitive e a un'offerta tra unità a disposizione e nemici piuttosto deprimente, dobbiamo fare i conti con un motore grafico dallo stile retrò e dalle caratteristiche abbastanza inutili se non addirittura controproducenti. Il tutto si può riassumere in un solo concetto, quello della tridimensionalità: il motore grafico è infatti capace di ruotare e modificare l'inquadratura di gioco mettendo in risalto i dettagli di unità e paesaggi. Purtroppo questa possibilità non soltanto risulta pressoché inutile in termini di giocabilità, ma addirittura permette di notare ancora più da vicino la pochezza dei modelli utilizzati. Se si eccettua la caratterizzazione dei vari equipaggiamenti (armi e armature), che in effetti hanno un livello di dettaglio leggermente superiore alla media, l'impatto visivo risulta spoglio e piuttosto antiquato. A peggiorare un panorama non certo idilliaco ci si mettono anche piccole pecche riguardanti l'interfaccia di gioco e l'intelligenza artificiale dei nemici: nel primo caso si può tranquillamente superare l'inghippo grazie ai comandi da tastiera (usare le varie icone presenti nella parte inferiore dello schermo è praticamente impossibile...), mentre per i nemici purtroppo la questione è più pesante. Ogni unità avversaria che incontriamo in KnightShift si comporta seguendo un unico piano: attaccare qualsiasi cosa gli si avvicini. Questo "profondo" ragionamento permette al giocatore più smaliziato (cioè colui che ha provato almeno un paio di volte lo stesso combattimento) di smembrare i gruppi di nemici, in modo da affrontare battaglie più semplici perché meno affollate. Di certo da un RTS, così come da un RPG, ci saremmo aspettati qualcosa di più.

UN PIANO TIRA L'ALTRO

Una delle poche caratteristiche inusuali (perché parlare di novità sarebbe decisamente troppo) di KnightShift è la possibilità di esplorare due diversi piani di gioco. Durante i livelli dedicati all'RTS, infatti, saremo in grado di inviare delle unità in dungeon e caverne, accessibili attraverso porte e scale, per esplorare i piani sotterranei, separati e indipendenti dalla mappa principale. So che la cosa non farà gridare nessun giocatore al miracolo, ma ci sembrava giusto segnalarvela...

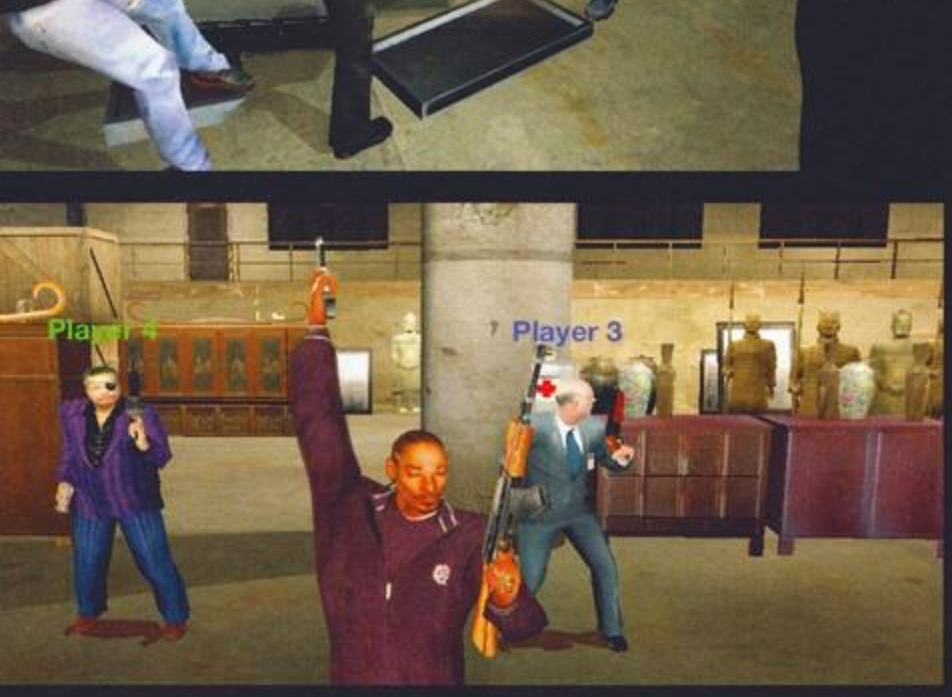
CONSOLIAMOCI...

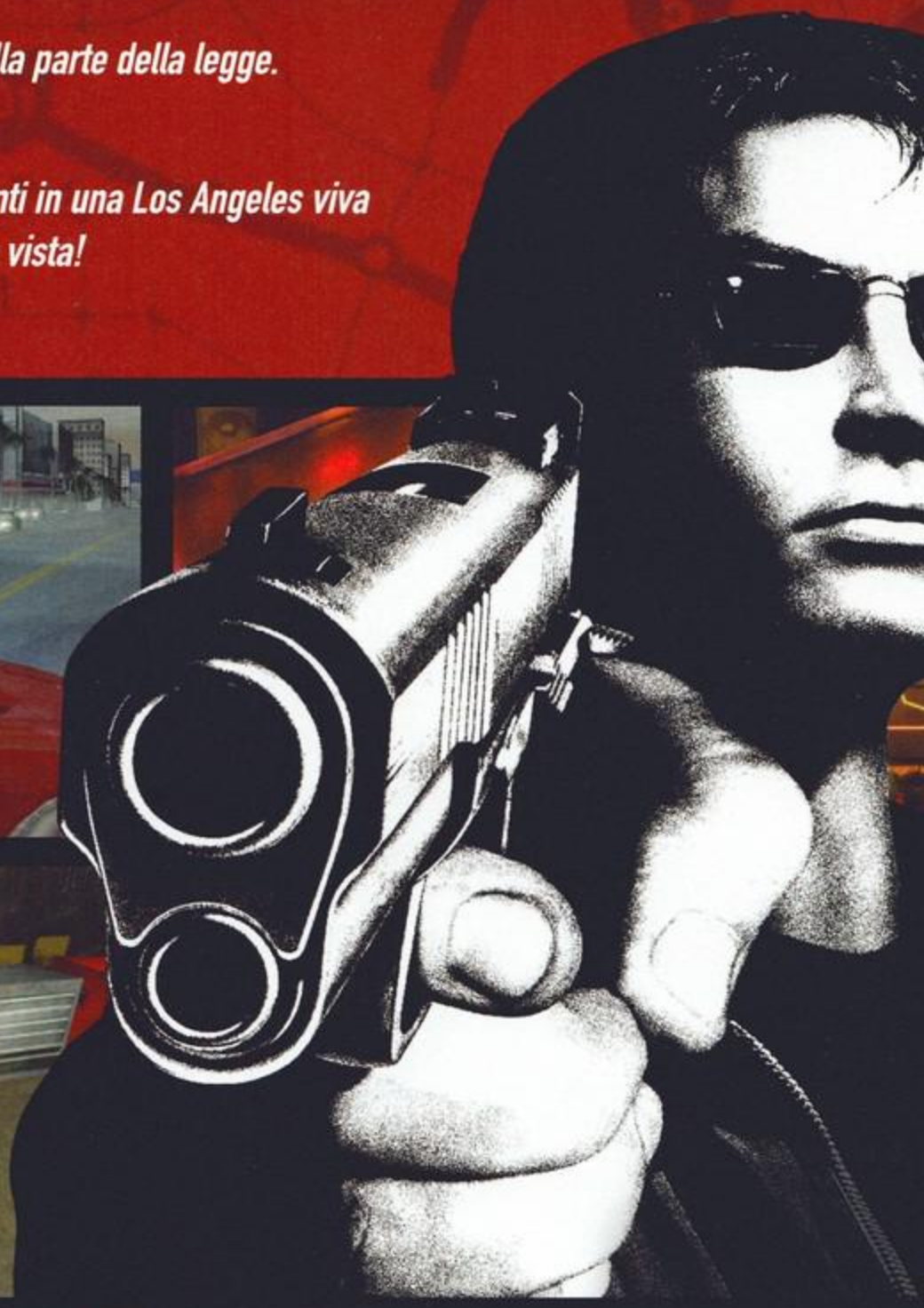
Il quadro complessivo di KnightShift ci dimostra ancora una volta che la quantità non sopperisce in nessun caso alla qualità: due modalità di gioco, svariate mappe e quest non fanno certo la felicità di nessuno, specialmente se supportate da un gameplay piatto, da una varietà di contenuti praticamente nulla e da un appeal in generale piuttosto scialbo. Certo, a bilanciare almeno parzialmente la situazione potremmo citare qualche buona intenzione, come il parlato a tratti divertente o le musiche di accompagnamento piacevoli e d'atmosfera, o ancora la possibilità di giocare via Internet per evitare gli zombie che disseminano le modalità single player. Non sarà di sicuro abbastanza per il giocatore medio, ma forse potrà servire ai malati del genere (o dei generi) per trovare qualche motivo per imbarcarsi nel Turno di notte dei cavalieri...

▲ Solo nella campagna RTS è possibile accedere a dungeon e spostare così i combattimenti sotto terra...

Totale libertà d'azione per una volta dalla parte della legge.
* GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Sparatorie, inseguimenti e combattimenti in una Los Angeles viva e pulsante come non l'avevamo ancora vista!
* THE GAMES MACHINE





RELOADED FOR PC.

TRUE CRIME™

STREETS OF LA

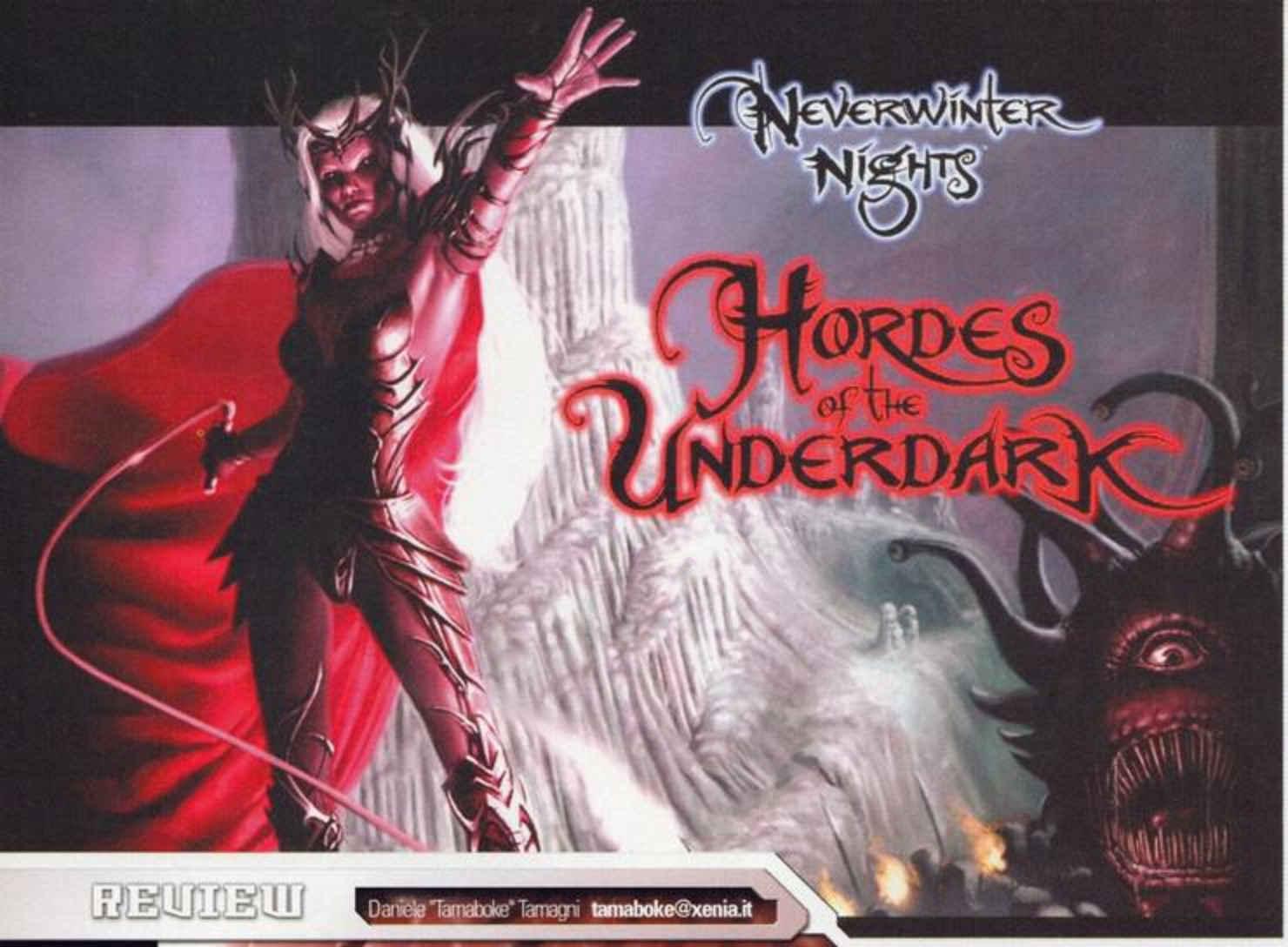
Con le nuove modalità multiplayer inserite nella versione PC, la città di Los Angeles è diventata il TUO terreno di battaglia. Spara sui tuoi avversari mentre sfrecci a tutta velocità percorrendo le oltre 240 miglia quadrate di una Los Angeles ricreata perfettamente. Combatti corpo a corpo facendo appello al tuo vasto repertorio di mosse nelle arti marziali. Dal tuo vasto arsenale, estrai ed utilizza lanciarazzi e balestre, le tue nuove, potentissime armi.

Visita il sito ufficiale di gioco: www.truecrimela.com per scaricare clips di gioco esclusive e spezzoni musicali della colonna sonora.

PC CD-ROM SOFTWARE | The way it's meant to be played | PlayStation 2 | XBOX | NINTENDO GAMECUBE | Luxoflux | ACTIVISION

© 2003-2004 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. PC CD-ROM logo TM and © IEMA 2003. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Screenshots taken from PC gameplay.

activision.com



Daniele "Tamaboke" Tamagni tamaboke@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta uno speciale con altre immagini del gioco!

SVILUPPATORE	Bioware
PUBLISHER	Atari
DISTRIBUTORE	Atari
MULTIPLAYER	LAN, TCP/IP
LOCALIZZAZIONE	Manuale, sottotitoli
PREZZO	€ 30,00
SITO	nwn.bioware.com/underdark/

NEVERWINTER NIGHTS
HORDES OF THE UNDERDARK

Il nostro viaggio per le terre di Faerûn continua nelle oscure profondità dell'Underdark. Indossate l'armatura e preparate i vostri incantesimi migliori, poiché questa volta dovremo vedercela con gli elfi oscuri. E non sarà una passeggiata.

Dopo una prima espansione non particolarmente riuscita, la Bioware si rigetta a capofitto nei Forgotten Realms e ci regala una nuova avventura epica tutta da gustare, che finalmente esce anche in versione italiana. Ma dopo tutto questo tempo, Neverwinter Nights avrà ancora qualcosa da dire?

Questa volta l'azione si sposta nella città di Waterdeep, sotto la quale si snoda l'intricato dungeon del mago folle Halaster; in passato, avventurieri provenienti da ogni regione di Faerûn accorrevano per esplorare i sotterranei di Waterdeep in cerca di fortuna, sfidando trappole e mostri di ogni genere. Da qualche tempo, però, la città sta subendo un numero crescente di incursioni da parte dei drow (gli elfi oscuri che vivono nelle profondità della terra) e di altre abominevoli creature. Cos'è successo ad Halaster, che finora aveva sigillato magicamente i cunicoli, tenendo al sicuro la città? Waterdeep ha bisogno di eroi abili e coraggiosi per indagare, e chi meglio del leggendario salvatore di Neverwinter potrebbe risolvere questo spinoso problema?

TANTA CARNE AL FUOCO

Pare che questa volta i ragazzi della Bioware abbiano voluto fare le cose in grande, e, in effetti, le novità introdotte sono veramente molte. Cominciamo da quelle che riguardano sia la

QUESTA ESPANSIONE OFFRE UN'AVVENTURA EPICA E COINVOLGENTE, DOTATA DI UN'OTTIMA TRAMA E DI INTERESSANTI COLPI DI SCENA

▲ Gli scheletri degli antichi re del passato siedono quieti in questa tomba; non so perché, ma ho un brutto presentimento...

▲ I golem sono temibili mostri magici in grado di assorbire parte del danno inflitto dalle nostre armi; per eliminare il problema alla radice dovremo agire d'astuzia.

UN'AVVENTURA EPICA

Hordes of Underdark è un'avventura per personaggi di alto livello; il nostro alter ego, infatti, comincerà la campagna dal livello 15 (importato o creato da zero, non importa). Una volta giunti al ventesimo livello, potremo finalmente acquisire i livelli epici, ovvero la versione "potenziata" delle normali classi dei personaggi; i livelli epici aggiungeranno caratteristiche e abilità extra ai nostri personaggi, rendendoli particolarmente potenti e versatili. Anche le classi di prestigio (tra cui le nuove classi: Campione di Torm, Difensore Nanico, Discepolo del Drago Rosso, Maestro d'Armi, Mutaforma e Signore Pallido) possono essere potenziate selezionandone i livelli epici, con il risultato che la nostra specializzazione accrescerà ulteriormente, migliorando le abilità in nostro possesso.
Ovviamente, i nemici proposti in questa espansione non saranno certo da meno, per cui ci troveremo ad affrontare i mostri più coriacei di tutta Faerûn. Poiché molti avversari sono dotati di resistenza o, addirittura, immunità a determinati tipi di danno, diventa molto importante il gioco di squadra, in modo che ogni personaggio possa coprire le debolezze dell'altro; quando svilupperemo il nostro personaggio, dunque, dovremo anche pensarlo in base ai compagni d'avventura. Come succede in ogni gruppo di eroi che si rispetti...

modalità giocatore singolo, sia quella multigiocatore...
Per prima cosa abbiamo sei nuove classi di prestigio, che vanno ad aggiungersi a quelle della prima espansione (che potremo utilizzare, però, solo se abbiamo installato anche Shadows of Undrentide). Queste nuove classi, unite al flessibile sistema di Dungeons & Dragons, ci permetteranno di personalizzare al meglio il nostro alter ego, complici 50 nuovi incantesimi e 60 talenti, compresi quelli di creazione degli oggetti; i Dungeon Master che si dilettano a creare delle avventure, invece, potranno usufruire dei nuovi set grafici per le ambientazioni e dei mostri. Un'altra importante novità è l'introduzione dei cosiddetti "livelli epici", per i quali vi rimando all'apposito box.
Per gli amanti del gioco single player, invece, abbiamo una campagna nuova di zecca, che ci porterà a esplorare le profondità dell'Underdark. É doveroso elogiare gli sceneggiatori della Bioware, che hanno saputo creare un'avventura epica e coinvolgente, dotata di un'ottima trama e di interessanti colpi di scena; durante i nostri vagabondaggi, infatti, incontreremo creature di ogni genere, verremo coinvolti in una guerra sotterranea, e avremo persino modo di visitare altri piani di esistenza. Nota di merito anche per la varietà delle ambientazioni e delle situazioni, per i numerosi puzzle e indovinelli da risolvere, e per i molti oggetti magici disponibili, comprese le armi magiche, che potremo potenziare a piacimento.

NEL CORSO DELL'AVVENTURA INCONTREREMO MOLTE FACCE GIÀ NOTE, E POTREMO PORTARE CON NOI VECCHI AMICI

TRE È IL NUMERO PERFETTO

Come al solito, non saremo soli nelle nostre peripezie, ma potremo farci accompagnare da altri due avventurieri (oltre a eventuali famigli o compagni animali, se la classe del personaggio lo consente); nel corso dell'avventura, infatti, incontreremo molte facce già note, e potremo portare con noi vecchi amici o nuovi compagni. Sono stati aggiunti molti dialoghi tra i personaggi secondari, perciò, se vi portate dietro un paio di persone, potrete ammirarle mentre chiacchierano amabilmente tra di loro (provate a mettere insieme Deekin e Tomi: vi sbellicherete dalle risate con i loro continui battibecchi infantili!).
Sul fronte tecnico, la gestione dei compagni rimane sempre quella del primo Neverwinter Nights, anche se questa volta potremo accedere al loro inventario e potremo indicargli che classe sviluppare a ogni avanzamento di livello; purtroppo, però, anche l'intelligenza artificiale è rimasta quella di sempre, con i personaggi che ingenuamente si lanciano a capofitto in mezzo alle trappole e ai nemici, o che si perdono irrimediabilmente appena svoltato un angolo.
Grafica e sonoro sono, bene o male, rimasti quelli del primo capitolo della serie, a parte qualche lieve miglioria nelle texture, che però va ad appesantire visibilmente il carico sul processore. É inoltre da segnalare qualche crash di troppo quando si utilizzano schede video ATi Radeon, anche se il problema dovrebbe essere risolto con le prossime patch. Per un giudizio finale non mi rimane che rimandarvi al commento...

◀ Un Balrog! Direttamente dal piano dell'Abisso, ecco a voi il signore dei demoni, con tanto di spadone infuocato. Si salvi chi può...

COMMENTO

Cosa si può chiedere all'espansione di un gioco? Beh, che integri il gioco originale con un buon numero di aggiunte, e che, possibilmente, apporti qualche cambiamento sostanziale. Ebbene, HotU fortunatamente risponde a entrambi i requisiti, offrendo una vasta gamma di aggiunte minori (classi, talenti, incantesimi...) e qualche novità importante (livelli epici, creazione e potenziamento degli oggetti) a ravvivare il tutto.
Inoltre, sebbene Neverwinter Nights sia da sempre un titolo indirizzato al gioco online, si rimane piacevolmente sorpresi nel constatare che gli sviluppatori hanno svolto un ottimo lavoro anche per quanto riguarda la campagna di gioco single player. Certo, il motore grafico e il comparto sonoro dell'espansione sono quelli - lievemente ritoccati - del gioco originale, vecchio ormai di due anni, ma un'avventura avvincente può far passare in secondo piano questa pecca, donando nuova linfa a una serie che conta migliaia di appassionati in tutto il mondo.
In definitiva, HotU è un ottimo prodotto, in grado di soddisfare equamente gli amanti della modalità single player e multiplayer, e, considerato il prezzo contenuto, si rivela un acquisto obbligato per tutti i fan della serie. Ancora una volta, Bioware ha fatto centro...

HARDWARE

Per giocare a Hordes of the Underdark avrete bisogno almeno di un Pentium III a 800 MHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice da 32 MB, 1.5 GB di spazio libero su disco e di una copia di Neverwinter Nights installata. Il gioco supporta Windows 98/ME/2000/XP.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

86

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

BLITZKRIEG - BURNING HORIZON

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online troverai i wallpaper ufficiali di Blitzkrieg, con cui abbellire il tuo desktop!

SVILUPPATORE	Nival Interactive
PUBLISHER	CDV
DISTRIBUTORE	Halifax
MULTIPLAYER	LAN, TCP/IP
LOCALIZZAZIONE	scatola & manuale
PREZZO	€ 35,00
SITO	www.blitzkrieg.de

OK, sappiamo tutti com'è andato lo sbarco in Normandia, sappiamo tutti che c'è stata l'invasione della Polonia. Ma che mi dite delle battaglie di Singapore? Burning Horizon ci mostrerà qualche aspetto poco noto del Secondo Conflitto Mondiale.

Uscito lo scorso novembre, Blitzkrieg è stato uno dei migliori RTS degli ultimi mesi. La sua peculiare impostazione, che richiedeva un'oculata pianificazione delle mosse e un'accorta coordinazione delle truppe, conquistò immediatamente gli appassionati del genere; e a ragione, aggiungo io. Mentre si sta già lavorando all'inevitabile Blitzkrieg 2, la Nival Interactive ha deciso di placare l'attesa dei giocatori con questo Burning Horizon, che viene definito "stand alone expansion pack". Già, perché Burning Horizon è un gioco a sé stante, che non necessita dell'originale Blitzkrieg per funzionare, ma che ne riprende molto fedelmente le meccaniche di gioco. Si può dire che sia Blitzkrieg con degli scenari differenti, stavolta pesantemente incentrati sulla campagna tedesca e focalizzati su alcune fasi poco note della Seconda Guerra Mondiale.

È RIMASTA QUELLA SENSAZIONE DI GIOCO DI SQUADRA CHE ERA GIÀ IL PUNTO DI FORZA DI BLITZKRIEG: QUI LANCIARSI A TESTA BASSA CONTRO IL NEMICO SIGNIFICA SCONFITTA SICURA

Cosa aggiunge di nuovo Burning Horizon? Molto poco, direi, visto che il metodo di procedere resta sempre quello: si usano l'aviazione o gli scout per scoprire come è schierato il nemico (ed eventualmente colpirlo correndo il minimo rischio), si martellano con l'artiglieria le posizioni scoperte, si avanza con i mezzi corazzati per finire quello che resta degli avversari e si occupano le posizioni con la fanteria. Sembra facile, ma non lo è per niente, soprattutto adesso.

▲ Un assalto diretto contro le linee nemiche richiede spesso di concentrare in un unico punto tutti i propri mezzi.

▲ Gli attacchi aerei possono essere di notevole utilità nell'indebolire il nemico. Attenzione però a non colpire le proprie truppe!

AVIAZIONE, AVANTI!

Una delle caratteristiche principali di Blitzkrieg, ripresa in Burning Horizon, è l'utilizzo dell'aviazione, che è a tempo. Esiste un'icona che vi permette di chiamare supporto aereo e che comprende una barra. Quando fate muovere i vostri aeroplani, tale barra si svuota e ricomincia a riempirsi solo con il tempo. Ogni volta che userete l'aviazione, potrete impiegarla essenzialmente in tre modi. Innanzi tutto, abbiamo la ricognizione. Si tratta semplicemente di un passaggio veloce in una zona della mappa da voi indicata. La sua utilità sta nel mostrarvi la posizione del bersaglio (che potete intuire a seconda dei colpi d'artiglieria che vi arrivano, o che potete tirare a indovinare), in modo da poterlo raggiungere con i vostri colpi a lunga gittata.

Poi c'è il bombardamento. Non solo vi mostra l'area in cui l'aviazione colpisce, ma scarica su di essa (che ci sia qualcuno o no!) una serie di bombe devastanti. È consigliabile usarla solo se siete sicuri che nell'area da voi bersagliata ci siano effettivamente dei nemici.

Infine, abbiamo il fuoco a terra, che consiste in un passaggio radente sulle linee nemiche, mentre le mitragliatrici dell'aereo stanno facendo fuoco. Utile contro la fanteria, ma poco indicato contro i mezzi corazzati, che hanno una grossa resistenza ai proiettili.

Da notare, però, che non potrete usufruire sempre e comunque dell'aviazione: ogni volta che manderete avanti i vostri aerei, infatti, rischierete di farli intercettare dai nemici, contraerea o caccia che siano (ma potete fare lo stesso quando gli avversari usano i mezzi volanti contro di voi) e questo potrebbe comportare la perdita di risorse.

BURNING HORIZON È UN GIOCO A SÉ STANTE, CHE NON NECESSITA DELL'ORIGINALE BLITZKRIEG PER FUNZIONARE

Burning Horizon, infatti, regala ai nemici un'intelligenza artificiale decisamente migliorata rispetto al gioco precedente. I nostri avversari sono diventati molto più reattivi e astuti: adesso sono considerevolmente più abili nell'immaginare la posizione delle vostre truppe a seconda delle cannonate che ricevono e anche il loro utilizzo degli aerei è diventato maggiormente oculato.

Oserei quasi dire che sono proprio gli aerei (di cui vi parlo diffusamente nel box) la parte più importante del gioco: è indispensabile evitare di essere bombardati e colpire il nemico prima che i suoi mezzi volanti possano infliggervi serie perdite. Questa crescita di importanza degli aerei è andata di pari passo con un ridimensionamento dell'artiglieria, che mi è sembrata meno efficace che in passato: adesso le cannonate hanno una gittata inferiore e sono meno precise.

È rimasta comunque quella sensazione di gioco di squadra che era già il punto di forza di Blitzkrieg: qui lanciarsi a testa bassa contro il nemico significa sconfitta sicura. È necessario coordinare tutte le unità per vincere e spesso dovrete tenere d'occhio diversi fronti contemporaneamente per concertare la breccia attraverso le linee nemiche.

Tecnicamente, Burning Horizon è Blitzkrieg e basta. Il che non è un problema: sono rimasti quegli sprite minuscoli ma mostruosamente dettagliati e dotati di un'enorme quantità di animazioni. Grande dettaglio anche negli scenari, che possono essere letteralmente demoliti per guadagnare una posizione e che hanno un'importanza fondamentale in battaglia. Trincee, edifici e conformazione del terreno sono infatti tutti elementi da tenere in considerazione. Questa impostazione determina però anche una bizzarra sensazione che tutte le nostre mosse siano guidate e che si possa vincere solo seguendo un determinato procedimento. Pare, a volte, che sia necessario conoscere la missione in anticipo per superarla. Ma non è così: semplicemente, esistono delle strategie più fruttuose e altre più rischiose. Trovare quelle migliori è ciò su cui si basa buona parte della longevità del prodotto. Tenete poi conto che qui non potrete produrre soldati aggiuntivi (anche se spesso vi saranno forniti nuovi effettivi in seguito al conseguimento di alcuni obiettivi) e che dovrete arrangiarvi con le vostre risorse.

Burning Horizon è, di per sé, un ottimo RTS, che somiglia però un po' troppo al suo predecessore e che presenta un minor numero di missioni. Probabilmente è una prova di meccaniche che rivedremo in Blitzkrieg 2; indicato ai fanatici dell'originale.

◀ Un aereo è caduto! Prima di mandare dei velivoli in ricognizione, è bene sistemare la contraerea nemica.

Star player

COMMENTO

83 vi sembra poco? Se consideriamo il valore del gioco in sé, probabilmente lo è. Fatto sta che Burning Horizon, pur rivolgendosi agli appassionati di Blitzkrieg, non è il massimo che si potessero aspettare dopo aver visto il primo capitolo. Perché il sistema di gioco, nonostante le migliorie all'intelligenza artificiale, è rimasto sostanzialmente invariato e perché diverse custom mission riprendono alcune missioni che c'erano già nel titolo precedente, risultando meno interessanti per il veterano. E, allo stesso modo, dovendo scegliere tra Blitzkrieg e BH, io vi consiglierei il primo, perché c'è "più roba", fisicamente. Ma 83 resta sempre un voto alto. Giustificato dal fatto che tutto quello che di buono c'era in Blitzkrieg viene ripreso qui. La grande importanza del gioco di squadra, la necessità di coordinare le varie tipologie di truppa per ottenere il risultato migliore, l'enfasi posta sulla prudenza tattica e sulla strategia ci sono ancora. Insieme con la grafica dettagliata e, purtroppo, insieme con quell'impressione che sia necessario conoscere la missione in anticipo per poterla portare a termine. Ma è (quasi) sempre un'impressione: Burning Horizon premia la pianificazione e l'utilizzo oculato delle risorse ed è proprio questa caratteristica ad aver fatto la fortuna di Blitzkrieg. Per gli estimatori dell'originale.

HARDWARE

Va bene un qualsiasi sistema operativo Windows dal 98 in poi (il che comprende anche ME, 2000 e XP), che deve però avere dietro un processore da 450 MHz (ma ne sono consigliati 800; di MHz, non di processori) con 64 MB di RAM (ma è meglio se ne avete 128). La scheda video deve essere almeno da 16 MB (caldamente consigliati 32 MB).

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

83

ABBONATI!

TGM TI REGALA

TOCA RACE DRIVER 2™
ULTIMATE RACING SIMULATOR

Versione DVD
104,40 €

13 Riviste +
13 DVD Demo +
13 Giochi completi

Codice abbonamento: 980-170-DV02-013

Versione CD
97,40 €

13 Riviste +
26 CD Demo +
13 Giochi allegati

Codice abbonamento: 980-170-D02-013

Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino

THE GAMES machine

NUOVO ABBONAMENTO
1 ANNO 13 NUMERI!

+ VELOCE *consegna in 5 giorni lavorativi dalla spedizione*

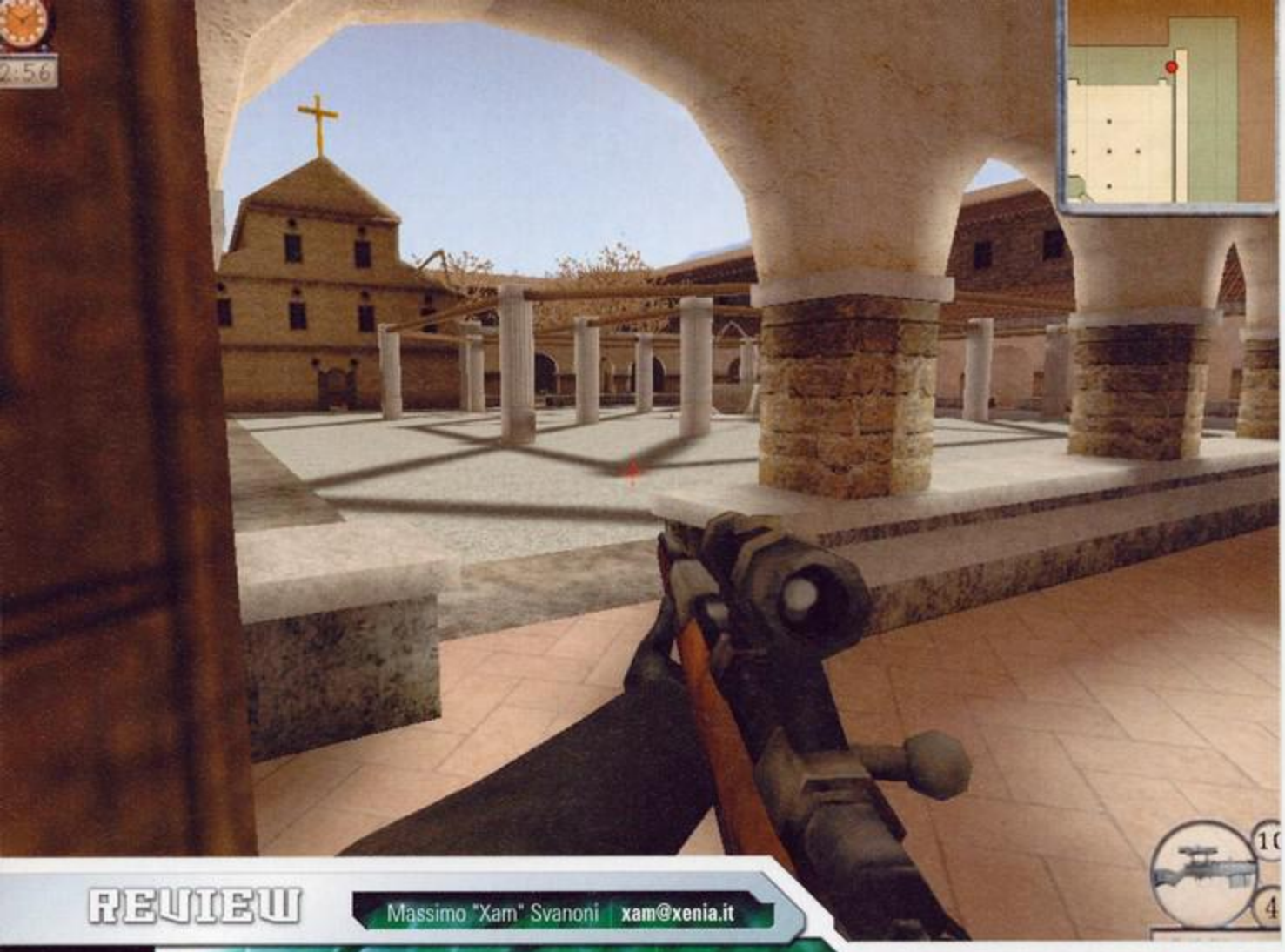
+ SICURO *imballo protettivo non trasparente per evitare furti*

+ ATTENTO *gestione dei problemi direttamente dalla redazione*

COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello tutti i tuoi dati
- Inserisci il codice abbonamento nello spazio della causale sul bollettino
- Versa l'importo presso un qualsiasi Uff.Postale

Tel. **02.878511** e-mail: **abbonamento@xenia.it**



REVIEW

Massimo "Xam" Svanoni | xam@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Fino a che punto Il Rosso e il Nero è una buona idea? Vi aspettiamo nell'area Backstage del forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Black Sheep Studios

PUBLISHER
Leader

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 24,99

SITO
www.blacksheepstudios.it/

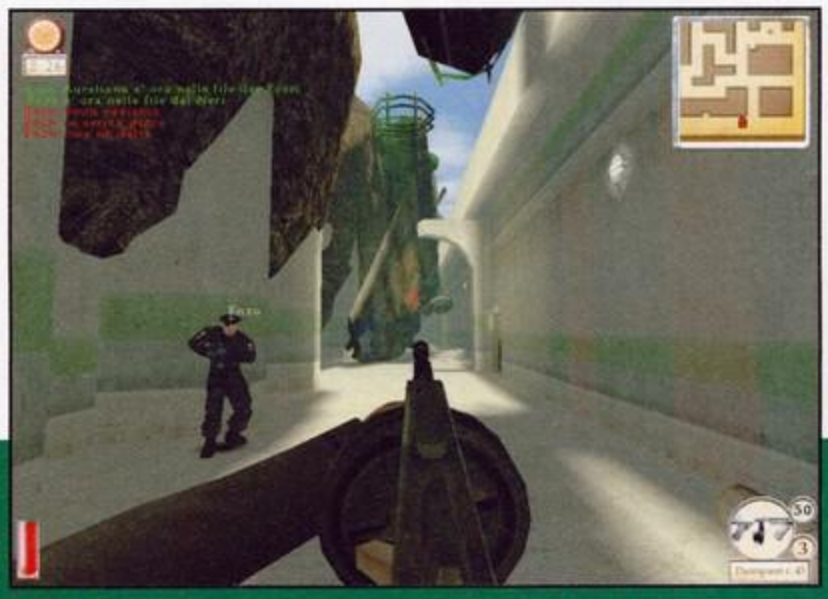
IL ROSSO E IL NERO

1943. Dopo mesi di discussioni politico-polemiche tra le pagine della TGM Mail arriva la punizione dal cielo. Lo Xam è alle corde; nascosto tra le macerie di un casolare di campagna conta le proprie munizioni e si sporge tutt'altro che pronto ad affrontare il nemico.

A valle dell'armistizio dell'8 Settembre 1943, i diversi gruppi rivoluzionari presenti nel nostro Paese si riunirono sotto il nome di Resistenza per opporsi al regime fascista. Ebbe inizio una guerra fratricida, un massacro tra compatrioti di opposte convinzioni, "una guerra che nessuno avrebbe vinto, che ci avrebbe visto tutti perdenti". Gli echi delle sue atrocità si perdono sino ai giorni nostri e ora anche noi, comunità di videogiocatori, siamo chiamati a ricordare.

LI FERMEREMO SULLA BATTIGIA

Il Rosso e il Nero, come facilmente intuibile, è uno sparatutto in prima persona che vi vedrà prendere le parti di una o dell'altra fazione, senza considerazioni politiche postume di sorta. La prima scelta coraggiosa è stata quella di farne un titolo esclusivamente multigiocatore, via LAN oppure via Internet (laddove latitano ancora server). Questo primo passo si rivela a mio modo di vedere già fallace, in quando limita fortemente qualsiasi volontà di ricostruzione storica, andando a minare quello che sarebbe stato indubbiamente il punto di forza del prodotto. Quindi niente filmati, a eccezione di quello introduttivo, solo uno striminzito box testuale a illustrare le circostanze di ciascuna delle 11 battaglie che sarete chiamati ad affrontare. Ma di quello che è realmente accaduto in questi luoghi poca menzione è fatta durante le fasi di gioco. In quanto evento multiplayer dedicato a un massimo di 16 giocatori, Il Rosso e il Nero si propone di offrirci delle sedute di rossi contro neri, tutti contro tutti, dominazione, dominazione a



▲ Vicino a un bunker scorgo un nero pronto a farmi la festa; in alcune mappe non è immediato riconoscere i nemici e si rischia di ammazzare i propri alleati.

▲ Qualche manifesto direttamente dall'epoca campeggia qua e là. Troppo poco per parlare di "accurata rappresentazione storica".

UN VECCHIO PONTE

La bontà del lavoro svolto dai grafici e dai designer delle "pecore nere" si ferma a un certo punto; d'accordo, le immagini che potete vedere presentano uno scarto di 60 anni, ma la ricostruzione che ci offre il gioco risulta piuttosto carente di dettagli. Inoltre, se possiamo soprassedere sulle aperture e sui passaggi creati per il beneficio del multiplayer (potremmo definirle licenze artistiche), la lunghezza del ponte è sicuramente eccessiva, non esiste la caratteristica inarcatura e, in generale, dopo averlo visto dal vivo proprio qualche giorno addietro posso dire di non avere avuto la sensazione di trovarmi nello stesso posto.

Possiamo estendere questo discorso all'architettura delle altre mappe, che si rivelano invariabilmente povere e prive di quei particolari magari non utili ai fini del gameplay ma certamente gratificanti sotto il profilo estetico e determinanti nel momento in cui occorre "calarsi nella parte". Colori e atmosfere sono indubbiamente centrati ma edifici e macerie soffrono di una perniciosa carenza di poligoni cui neppure una discreta qualità nelle texture riesce a sopperire.

DECIDENDO DI CORRERE (MAGARI TRA UN NASCONDIGLIO E L'ALTRO) DOVRETE METTERE DA PARTE L'ARMA, PERDENDO COSÌ L'OPPORTUNITÀ DI SPARARE

tempo, dominazione percentuale o sabotaggio. Sostanzialmente qualcosa di già visto altrove e in migliori salse, con la differenza che in questo caso a ciascuna delle 11 mappe è associato solo un limitato numero di possibilità (sul Ticino, ad esempio, solo rossi contro neri e tutti contro tutti). Il che, inutile dirlo, limita la longevità del titolo, tanto più che ancora non si parla di mod e quant'altro. E il realismo storico? Lo trovate al momento di scendere nel cuore della battaglia. Dopo che vi sarete districati tra i vari gruppi delle due opposte fazioni dovrete scegliere tra un armamentario leggero, da granatiere, da cecchino o pesante (sole tre le armi: primaria, secondaria e bianca). Va immediatamente rilevato come gli effetti sonori legati al loro uso siano generalmente di buona fattura e contribuiscano a dare l'impronta più realistica al conflitto. Considerate poi che dovrete vedervela con il rinculo facendo i conti con una precisione che non è esattamente quella di Unreal Tournament 2004.Non è finita: decidendo di correre dovrete mettere da parte l'arma perdendo l'opportunità di sparare; sventuratamente il motore di gioco non prevede la possibilità di saltare e spesso ridicoli ostacoli diventano insormontabili e piccole cadute vi tolgono un mare di energia. Parlando di gestione dei colpi subiti, esiste il solito, fatale proiettile in testa ma, in fase di definizione della mappa, potrete propendere per un approccio più realistico e quindi un peso maggiore delle ferite inferte.

E SE IO MUOIO DA PARTIGIANO TU MI DEVI SEPPELLIR

Il gioco risulta afflitto da una nutrita serie di problemi.Eccettuata la fase di addestramento, non avrete possibilità di affrontare alcuna mappa in singolo, magari con qualche bot a tenervi compagnia. E il baco più fastidioso si manifesterà allorché, dopo aver affrontato una prima mappa, deciderete di uscire e cercarne delle altre attraverso l'apposito tasto: il crash del gioco sarà sistematico! Un altro (piccolo?!?) fastidio è rappresentato dalla difficoltà a riconoscere i vostri alleati a una certa distanza; talora (non sempre) mancano segni di riconoscimento immediati e prima che possiate rendervi conto di chi andate ad ammazzare vi troverete un proiettile nella testa, sovente a opera di uno dei vostri commilitoni. Il sistema di chat è altrettanto lacunoso: una volta inviata la frase (nella maggioranza dei casi mozzata a causa del limite di caratteri) dovrete nuovamente pigiare il tasto invio per continuare il discorso...
E se questi sono difetti, che dire dell'aspetto grafico? Lo spazio tiranneggia, ne parliamo nel box.

◀ Nel mezzo dei ruderi disseminati nella palude dovrete affrontare il nemico che vi sarete scelti; bisogna dire che i colori scelti dai programmatori si rivelano particolarmente azzeccati.

COMMENTO

Partendo da validissimi propositi questo gioco fallisce nei suoi intenti; una partita multigiocatore su Internet non adeguatamente strutturata (perché non diversi obiettivi? O il superamento di checkpoint scritti nella Storia?) è fine a se stessa. Momento di sfogo, di reciproci insulti divertiti e nomignoli che richiamano il periodo in modo sfrontato; tutto questo c'entra qualcosa con il ricordare? Ho la sensazione che l'inedito del frangente storico rappresentato (non dimenticate che rimane un videogioco sulle vicende italiane!) non basti, sarebbe stata necessaria una delicatezza maggiore nel lavoro di ricostruzione, forse un budget più elevato. Al di là di queste considerazioni, Il Rosso e il Nero rimane un titolo afflitto da numerosi bachi e da inadempienze di varia natura. Vi indisporrà immediatamente con la sua visuale schiacciata (grandangolare?) e a seguire crashando a ogni tentativo di cambio mappa sui server di gioco. I server, per l'appunto: al momento sono pochini e, anche se si parla di futuro supporto su NGI o Videogame.it, del "doman non v'è certezza". L'atmosfera c'è, indubbiamente, ma i paesaggi sono pochi e talora blandi senza che si parli attualmente di un'apertura al fenomeno del modding (il che è male). Insomma, il prezzo finale decisamente basso può essere una giustificazione solo parziale e la forte sensazione che si respira è un amaro "si poteva fare di più". Sarà sufficiente il vostro patriottismo per arrivare all'acquisto?

HARDWARE

Minimo un Pentium III o AMD a 800 MHz con 256 MB di RAM e 800 MB liberi sul disco fisso. Una scheda accelerata che regga le OpenGL a 32MB, una scheda audio per le DirectX 8.1, mouse e tastiera. Senza dimenticare una buona connessione in rete, meglio se a banda larga.

54

Pc Action

di giugno è in edicola

Gioco Completo
STATE OF WAR WARMONGER

Rivista + 3 Cd Rom **Solo €5.99**

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Questo mese ci occupiamo di due titoli targati Electronic Arts. Il primo è FIFA Football 2003, che segna il tentativo della serie di calcio più famosa di sempre di aumentare il livello simulativo della partita. Dall'altra parte troviamo un cofanetto, acquistabile unicamente online (per il momento), che porterà sui vostri monitor l'intera serie di Medal Of Honor: Allied Assault. Buona lettura e buon divertimento.

FIFA FOOTBALL 2003

Non vi è dubbio che FIFA Football 2003 abbia rappresentato la tanto attesa svolta nella serie di EA Sports. Lo scorso anno la nuova versione del popolare titolo pallonaro è stata in grado di incassare apprezzamenti quasi unanimi, indirizzati soprattutto ad alcune novità tecniche per nulla secondarie. Forte di un database di sterminate proporzioni, FIFA 2003 è ancor oggi capace di soddisfare i fan più esigenti, proponendo decine di campionati nazionali e internazionali animati da oltre diecimila giocatori, con l'aggiunta di competizioni totalmente personalizzabili. Per non parlare della grafica, da sempre fiore all'occhiello del prodotto canadese, qui ancor più spettacolare sia nella resa dei giocatori (ottime maglie e movimenti realistici) sia nella riproduzione pressoché perfetta degli stadi. Al di là di aspetti potenziati ma già presenti nelle edizioni precedenti, la rivoluzione proposta da FIFA 2003 riguarda lo stile di gioco, finalmente indirizzatosi verso un modello meno sfacciatamente arcade e più impegnativo. Tanto per capirci, le sgroppate palla al piede uno contro undici così frequenti in passato sono ormai un ricordo. L'AI avversaria più astuta e una maggior attenzione per la fase puramente tattica dell'incontro hanno così reso il titolo in questione molto più aderente alla realtà, senza improbabili goleade o svarioni difensivi clamorosi. A coronamento di un gameplay pesantemente rivisto ecco comparire la modalità Freestyle, grazie alla quale è possibile far compiere al giocatore una serie di dribbling e movimenti complessi. Nuovo anche il sistema dei calci di punizione, dotato di un'interfaccia inedita e precisa. EA-scettici, forse è giunto il momento di ricredervi. A un prezzo così, poi...

Dario Ronzoni

TITOLO
FIFA Football 2003
PUBLISHER
EA Sports
COLLANA
Classics
PREZZO
€ 19.90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium 350 MHz – RAM: 64 MB – Scheda Video: 16 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

81

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT - WAR CHEST

Medal of Honor Allied Assault è entrato ormai di diritto nel novero dei migliori FPS ad ambientazione bellica di tutti i tempi. Da due anni il titolo Electronic Arts detta legge sia offline che online, leadership intaccata in tempi recenti solo dall'ottimo Call of Duty. Giusto per ribadire la propria posizione, MoHAA esce ora in un cofanetto che non mancherà di ingolosire tutti i fan di titoli militari. Quest'edizione, denominata War Chest, propone al prezzo di un gioco singolo Allied Assault e le due espansioni Spearhead e Breakthrough, uscite rispettivamente alla fine del 2002 e del 2003. Insomma, tutto il mondo di MoH in un colpo solo. E che colpo!
Spearhead aggiunge al già succoso titolo base nove missioni, ambientate tra l'ormai classica Normandia, la foresta delle Ardenne e Berlino, affrontabili in sequenza nei panni di inglesi, russi e americani. Da segnalare rispetto ad AA anche nuove armi e una maggior caratterizzazione a squadre anche in single player. Breakthrough cambia nettamente la prospettiva di gioco, calandoci nei panni del sergente John Baker nel caldo scenario bellico africano. Tra gli undici livelli aggiuntivi, troveremo anche missioni ambientate in Italia. Nonostante una longevità in singolo non esattamente memorabile, le due espansioni rappresentano l'ideale completamento di un prodotto strepitoso. In tutti e tre gli episodi potremo inoltre apprezzare la versatilità dello storico engine di Quake III Arena, giunto ormai al limite della pensione ma capace di dispensare ancora emozioni e tanto sano coinvolgimento. Siete ancora lì? Presto, imbracciate il fucile e scagliatevi contro il nemico! È una questione di vita o di morte...

Dario Ronzoni

TITOLO
MoH: Allied Assault – War Chest
PUBLISHER
Electronic Arts
COLLANA
N/A
PREZZO
€ 45,00

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium III 733 MHz – RAM: 128 MB – Scheda Video: 16 MB – CD-ROM: 4x – Sistema Operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

92

Daniele "Wergio" Vergini talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

talentscout@xenia.it

Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Salve a tutti, da questo mese introduciamo una novità nella Talent Zone: i voti per i vostri giochi, espressi con i tradizionali centesimi! La scala di valutazione utilizzata sarà ovviamente adattata al carattere amatoriale dei titoli proposti per la rubrica: se un gioco ottiene 100, ad esempio, significa che la sua qualità è paragonabile a quella di un tipico titolo commerciale medio, un 90 indicherà un prodotto che si avvicina alla qualità di quelli commerciali, 80 sarà un ottimo gioco amatoriale, 70 un gioco amatoriale più divertente della media, 60 un giochino nella media... e così via!

TALENT SCOUT Universal Boxing Manager

UBM di Celso Riva (celso.riva@studior4.com - www.winterwolves.com) è stato sviluppato utilizzando Visual C++ 6 e PTK (una libreria multipiattaforma che consente di sviluppare applicazioni in OpenGL), mentre per la grafica 3D la scelta è ricaduta su Poser 4. Da segnalare anche la disponibilità di una versione per sistemi MAC. Nel gioco vestiremo i panni (piuttosto eleganti) di un procuratore nel mondo del pugilato che si occupa di gestire i propri atleti e di ingaggiarne altri. All'inizio della carriera, dopo aver inserito il proprio nome, età, nazionalità (peccato che questi parametri non incidano sul cambiamento dei lineamenti dell'aspetto fisico del protagonista!) è necessaria la configurazione delle abilità (carisma, fortuna, capacità di valutare nuovi talenti, programmazione degli allenamenti, ecc.) decisive per il successo proprio e dei pugili. Al termine di queste operazioni ci si ritrova "immersi" nell'interfaccia utente, tramite la quale è possibile seguire le caratteristiche dei propri clienti (i pugili), il loro stato di forma, ingaggiare nuovi boxer (scegliendo tra un elenco di un migliaio di nomi divisi in categorie determinate dal peso), organizzare gli incontri e controllare le proprie finanze per le spese di gestione e ingaggi. Per quanto riguarda i match, si possono seguire in tempo reale scegliendo la modalità interattiva (altrimenti viene visualizzato unicamente l'esito). Interessante anche la possibilità di scegliere il tipo di strategia di attacco/difesa che il vostro pugile dovrà seguire a seconda dell'avversario da affrontare. L'incontro viene visualizzato con un'inquadratura dall'alto. UBM mi ha colpito piacevolmente sia dal punto di vista della realizzazione tecnica sia per il discorso della longevità. Il gioco tiene conto di tutti i principali aspetti della carriera di un manager nel mondo della boxe, l'interfaccia grafica è ben strutturata e al tempo stesso intuitiva. Quello che delude un pochino è l'aspetto grafico degli incontri e un sonoro decisamente fuori luogo (a volte si ha la sensazione di utilizzare un registratore di cassa di un supermercato o i respingenti di un flipper). UBM è un prodotto shareware e sul DVD allegato potete trovare il demo (che non permette il caricamento e il salvataggio delle partite), recatevi sul sito ufficiale se siete interessati alla versione completa. Consiglio vivamente questo gioco, una simulazione "fresca" e avvincente per gli amanti del genere, stanchi delle "solite" simulazioni di calcio.

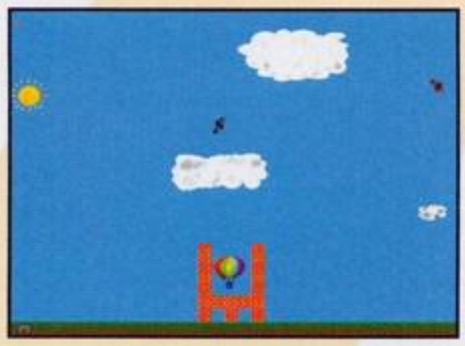
Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)

87

TALENT ZONE

TALENT SCOUT Super Red Baron Vs Green Corsar

Questo titolo (realizzato con Game Maker da Andrea Padovani, baronvscorsar@supereva.it) è un remake di un vecchio gioco per la vetusta console Intellivision (riproposto anche in seguito in varie salse su altre piattaforme). Si tratta di una sfida fra due pazzi aeroplani che si svolge in uno spazio aereo bidimensionale. La grafica è molto semplice e scarna, anzi direi essenziale: fortunatamente però, questo non influenza il divertimento, che è tutto concentrato nella dinamica di gioco! Il nostro fine è ovviamente quello di abbattere l'avversario ma i modi per farlo sono molteplici: oltre alla classica mitraglietta possiamo raccogliere vari bonus, presenti sul campo di gioco come omini col paracadute, che ci forniranno fantasiose armi alternative, come ad esempio uno sparo posteriore, delle bombe, dei macigni da scagliare sul nemico e via di questo passo. Fondamentale anche il ruolo della mongolfiera che ogni tanto prende il volo: abbattendola si guadagnano preziosi punti che, sommati a quelli ottenuti distruggendo il nemico, ci permettono di raggiungere la quota necessaria per vincere. Dovremo inoltre stare attenti ai cambiamenti atmosferici perché, in caso di "tempo umido", le nubi, inizialmente innocue, potrebbero trasformarsi in tremende trappole!
È possibile giocare da soli contro l'intelligenza artificiale del computer (ben realizzata e capace di darci del filo da torcere!), ma il vero divertimento è la sfida con un amico in carne ed ossa, possibile sia sullo stesso PC sia tramite connessione TCP/IP. Il multiplayer contribuisce notevolmente ad aumentare la longevità del titolo!



Una nota di plauso va infine anche alle notevoli possibilità di configurazione e ampliamento rese disponibili dal gioco. È infatti possibile scegliere varie forme della torre centrale, la frequenza dei bonus, dei cambiamenti atmosferici e altre cosucce interessanti. È inoltre possibile creare i propri aerei, modificandoli sia graficamente sia nelle caratteristiche (velocità o frequenza dei colpi). In conclusione, possiamo dire di trovarci di fronte a un titolo che assolve pienamente i suoi "propositi": un remake in grado di rinnovare e riportare alla luce il divertimento dei vecchi classici, anche se una grafica un po' migliorata certo non guasterebbe!

Daniele "Wergio" Vergini (talentscout@xenia.it)

75

"Thief è, senz'ombra di dubbio, uno dei cosidetti "nomi sacri" dei videogiochi: il primo vero stealth game per PC"
(The Games Machine Giugno 2004)

A giugno in tutti i negozi

Per saperne di più visita www.thiefgame.com

THIEF
DEADLY SHADOWS™

il Signore dei Ladri

12+ ™ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX

ION STORM

LEADER

eidos

Thief: Deadly Shadows(TM) Eidos Inc. 2004. Developed by Ion Storm LLP. Published by Eidos Inc. Thief: Deadly Shadows and the Thief: Deadly Shadows logo are trademarks of Eidos Inc. Ion Storm and the Ion Storm logo are trademarks of Ion Storm LLP. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks by Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. The rating icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association.

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Questo mese, cari lettori, riportiamo le lancette dell'orologio ai tempi del Vic 20, home computer al quale abbiamo dedicato il focus di questo mese. Per quanto riguarda le recensioni, troviamo il singolare Fighting Layer e il piacevolissimo Legend of Hero Tonma. Non mi resta che augurarvi buona lettura e buon divertimento...

Replay

FOCUS

IL MITO DEL VIC 20

Il Commodore Vic 20 non è stato, come a volte erroneamente si può leggere, il primo home computer commercializzato né il primo a essere prodotto dalla Commodore: è stata però indubbiamente la piattaforma attraverso cui il grosso degli utenti, italiani e non, è venuto a contatto con la realtà dell'informatica casalinga.

Ufficialmente fu immesso sul mercato negli U.S.A. nel 1980 (un anno dopo in Italia) con il nome di microPET, discendente diretto del PET prodotto dalla stessa Commodore.

Era equipaggiato con 1 Kb di memoria (espandibile fino a 32k) e con una CPU 6502. Si può dire che nacque per caso: assemblato con lo scopo di recuperare le perdite causate dal mancato successo del chip video 6560 che era stato ideato per essere venduto a terzi ma incapace di trovare un solo acquirente.

Di estremo interesse risultò subito l'implementazione del SID, un microprocessore dedicato esclusivamente alla gestione del sonoro: tecnologia estremamente innovativa per l'epoca, rappresentava un primo passo concreto verso la multimedialità, caratteristica fondamentale dei moderni PC.

Il Vic venne dotato anche di periferiche di lettura come drive e datassette, ma quasi tutti i giochi furono prodotti in formato cartuccia. Questo dispositivo era il preferito dagli utenti finali per la possibilità di usufruire immediatamente dei games prescelti, contrariamente alla lunghezza-fiume dei caricamenti in caso di utilizzo del suddetto datassette.

La produzione e la vendita del Vic 20 superarono le più rose aspettative: i quasi 3 milioni di pezzi che furono commercializzati ne fanno uno dei microcomputer più venduti della storia: la Commodore sottolineò con abilità la versatilità della macchina ("Un computer completo al prezzo di un giocattolo" era uno degli slogan ufficiali) riuscendo a far presa sul pubblico.

Anche dal punto di vista videoludico il piccolo Commodore si difese bene: moltissimi i giochi prodotti, tra cui vale la pena menzionare i capolavori Pac Man, Choplifter (bisognava guidare un elicottero al recupero di alcuni ostaggi), Swarm (un clone di Centipede) e Galaxia (sullo stile del più famoso Asteroids).

Naturalmente anche il Vic 20 è stato ampiamente emulato e grazie ai nostri attuali PC è possibile rivivere le emozioni semplici e accattivanti che questo precursore sapeva regalarci: tra i vari programmi esistenti mi sento di consigliare il Vice, emulatore multipiattaforma che tra i diversi sistemi supportati comprende anche il piccolo Commodore (http://www.viceteam.org/) e il PcVic, veloce ma indigesto per gli utenti XP perché sviluppato in ambiente Dos (http://wwwhome.cs.utwente.nl/~schooten/software/pcvic.html).

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

FIGHTING LAYER

SOFTWARE HOUSE: Arika/Namco
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: M.A.M.E.

Vi è mai successo di passare per una delle (ormai rare) sale giochi della vostra città e notare un gioco che non avete mai visto prima? Vi è capitato di giocarlo e scoprire che era anche un bel titolo? A me è successo tante volte quanti sono i picchiaduro che ho provato e altrettante volte mi è capitato di scoprire che il suddetto gioco non era nemmeno stato distribuito ufficialmente! Storiacce a parte,

Fighting Layer è uno di questi giochi, passato ingiustamente inosservato: i più attenti avranno notato che fra i crediti c'è quell'Arika che ha trasformato Street Fighter in un gioco 3D, anche se stavolta c'è di mezzo la Namco, autrice della serie Tekken. In effetti, il gioco è un mix fra gli elementi dei due giochi: avremo mosse speciali e super speciali nella più classica tradizione 2D ma anche la possibilità di eseguire combo, di spostarci lateralmente, correre per tutta l'arena (chiusa), annullare prese e tante altre tecniche. Il roster è costituito da 13 personaggi più due boss, tutti abbastanza caratterizzati da dover essere provati tutti almeno una volta. Molto interessante anche l'idea dei sotto-boss rappresentati da animali. Spettacolare la veste grafica, sonoro non ancora emulato; immediato e molto divertente da giocare: provatelo assolutamente!

Pave (pave25@hotmail.com)

LEGEND OF HERO TONMA

SOFTWARE HOUSE: Irem
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: M.A.M.E.

Ma che nome sarà mai Tonma? Non si sa, visto che il nanetto in tuta e mantello, protagonista del gioco si chiama Tommy. Come da copione, il nostro eroe dovrà affrontare un terribile e misterioso mostro per salvare la sua bella (nana anche lei).

È la classica storiella, pretesto per imbastire uno sparatutto a piattaforme con scorrimento principalmente orizzontale e dalla giocabilità immediata. Dovremo limitarci a sparare a qualsiasi mostriciattolo o demone che abbia la sfortuna di apparire sullo schermo, aiutandoci con i vari power-up che permetteranno all'eroe di migliorare sensibilmente la potenza di fuoco e con qualche raro gadget, come l'invincibilità , scudi energetici e poco altro. Al termine ognuno dei livelli ci aspetterà uno dei classici boss finali, davvero ostici.

Parlando di difficoltà, il giocatore meno smaliziato potrebbe rimanere piuttosto frustrato, una volta superati i primi due 'semplici' schemi, a forza di riprovare innumerevoli volte a zigzagare tra i proiettili dei nemici.

Tra i pregi di LOHT spiccano una grafica davvero carina, una serie di musiche ed effetti sonori adatti allo stile fiabesco, nonché un'ottima giocabilità complessiva. Per salvare la principessa nana basterà il solito eccellente MAME.

Nico "NiX" Barrecchia (nix@emuitalia.com)

Novità per tutte le età

GIOCHI PER IL TUO telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

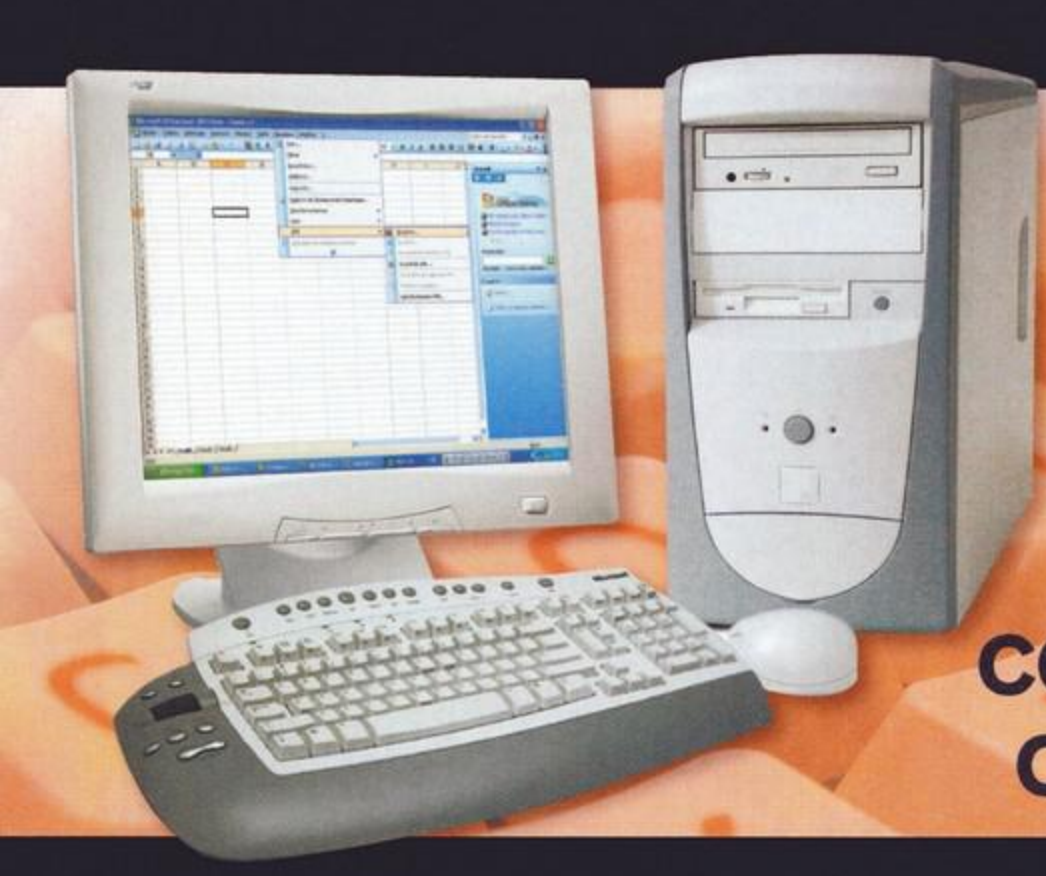
SU CD CARD

Microforum®
il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

VUOI IL MASSIMO DAL TUO PC?

Oggi puoi riuscirci con i corsi didattici interattivi di Xenia Educational



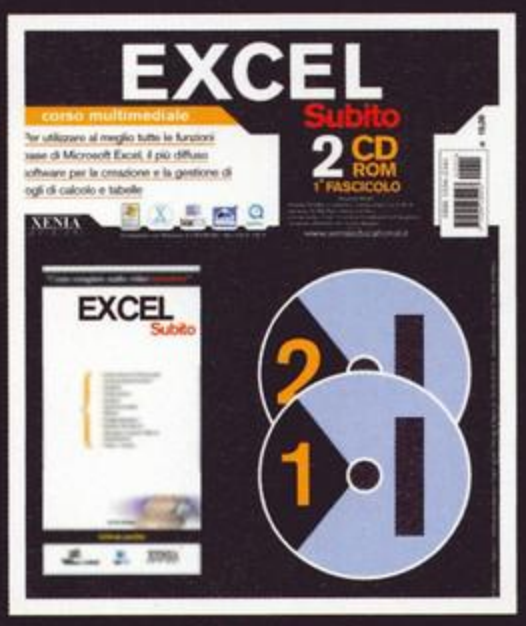
solo €15,00

corsi multimediali con tutor virtuali

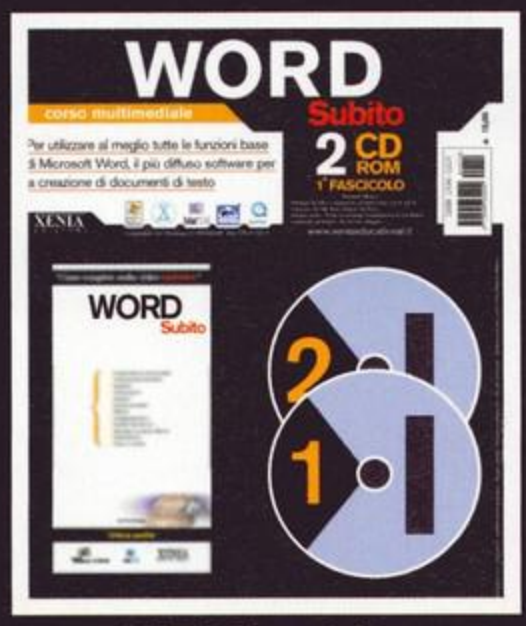
Per informazioni ed acquisti visita il sito

www.xeniaeducational.it

Serie Subito

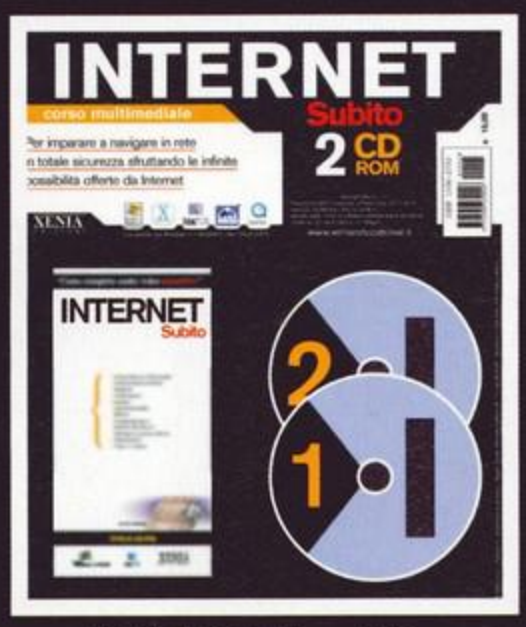


EXCEL subito
4 cd rom/2 uscite

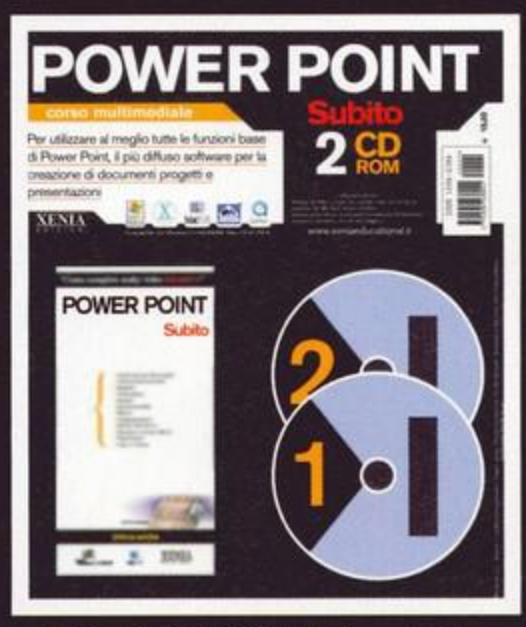


WORD subito
4 cd rom/2 uscite

ACCESS subito
2 cd rom



INTERNET subito
2 cd rom

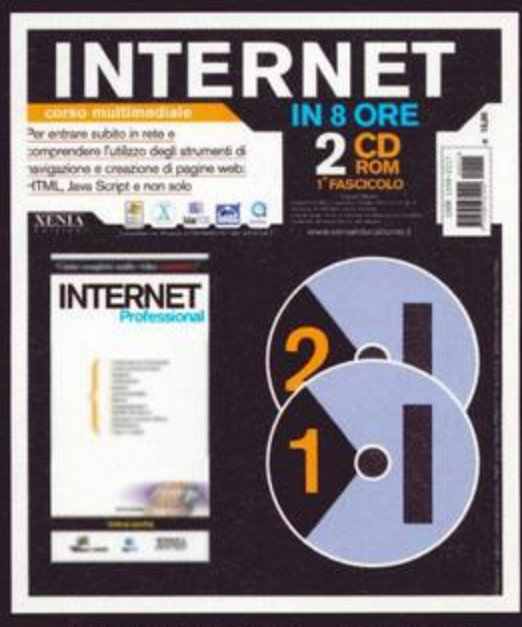


POWER POINT subito
2 cd rom

Serie Professional

EXCEL professional
4 cd rom/2 uscite

ACCESS professional
4 cd rom/2 uscite



INTERNET in 8 ORE
4 cd rom/2 uscite

XENIA
EDIZIONI

Paolo Besser paolone@xenia.it

Hardware

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

Ce lo hanno promesso ripetutamente da almeno quattro generazioni di schede video, ma finalmente (forse) ci siamo: con le nuove schede GeForce 6800 e Radeon X800 sarà possibile programmare giochi con la grafica di un "Toy Story"...

L'inizio del 2004 può facilmente coincidere con quello del declino delle attuali schede grafiche di punta, le GeForce FX 5900 e le Radeon 9800, i cui prezzi sono stati spinti verso il basso dall'introduzione del modello 5900XT e dal riposizionamento delle Radeon 9800 pro sulla stessa fascia di mercato (200 euro circa). Evidentemente nVidia e ATi hanno cercato di ampliare i volumi di vendita delle loro tecnologie migliori, prima di introdurne di nuove. Ci occupiamo di queste ultime proprio qui, adesso... ci pare doveroso, dal momento che le nuove schede grafiche 6800 e X800 hanno delle potenzialità a dir poco spaventose, messe abilmente in mostra dalle tech-demo realizzate dagli stessi ingegneri delle due società. Se una volta per stupirci bastavano degli oggetti texturizzati e illuminati da più fonti di luce colorata, adesso abbiamo potuto osservare dei veri e propri cartoni animati che, per quanto non si avvicinino ancora a un Monsters & Co., o a un Final Fantasy, possiamo davvero equiparare a quanto abbiamo visto al cinema o in TV negli ultimi anni. Il tutto, però, renderizzato in tempo reale, sotto i nostri occhi, da una scheda video che costerà una frazione microscopica del prezzo di una rendering farm.

▲ **Un primo piano di Ruby, protagonista del tech-demo del Radeon X800. Potete scaricarne un filmato quicktime in alta risoluzione da TGM Online.**

I PROCESSORI GEFORCE 6800 E 6800 ULTRA

Il 14 aprile è stata una giornata memorabile. Un centinaio di giornalisti, che provenivano da tutto il mondo, si sono dati appuntamento sullo splendido lago di Ginevra, città designata da nVidia per il lancio ufficiale dei suoi nuovi processori GeForce 6800 e 6800 Ultra. Rispetto alla precedente generazione FX, le novità sono tantissime: l'architettura è completamente rinnovata, è più efficiente, più veloce, e nel complesso più "imponente", come vi illustriamo nel TecnoTGM di questo mese. Entrambi i processori, che d'ora in avanti chiameremo "serie 6800" per comodità, offrono una precisione in virgola mobile a 32 bit, dispongono di sei unità di vertex shader in versione 3.0, e dei pixel shader 3.0, in grado di velocizzare ed estendere le capacità dei "vecchi" pixel shader 2.0 (usati ancora oggi dalla concorrenza). L'interfaccia con cui la serie 6800 può dialogare coi PC è il classico AGP 8x, anche se è già pronto un "bridge" che le consentirà di sfruttare adeguatamente anche il nuovo bus PCI-Express, almeno stando a quanto dichiara nVidia (noi siamo comunque un po' scettici in materia...). Le schede 6800 possono usare qualsiasi tipo di memoria DDR, ma sul modello Ultra era montata della velocissima GDDR3 con bus d'accesso a 256 bit, capace di offrire vantaggi effettivi, in termini di velocità e di consumo energetico, rispetto alla DDR2 usata in pompa magna un anno prima per la serie FX5800.

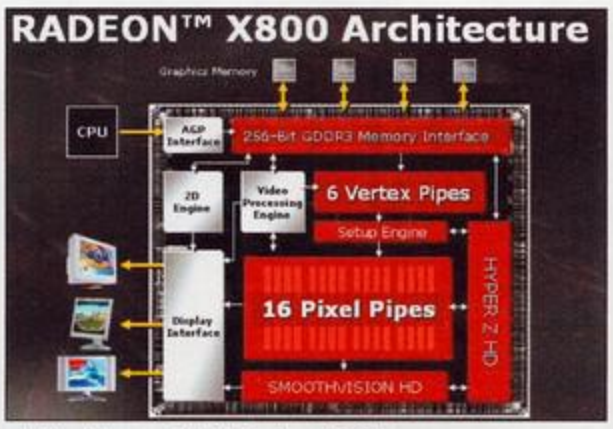
▲ **La scheda Radeon X800 Pro in funzione su un sistema barebone, alimentato con un alimentatore da soli 250 Watt.**

LE NUOVE CARATTERISTICHE SONO ECCEZIONALI, MA CI VORRÀ DEL TEMPO PRIMA DI VEDERLE SFRUTTATE A DOVERE NEI VIDEOGIOCHI

▲ **Un esempio di applicazione delle normal maps, tratto dalla demo di Serious Sam 2.**

CINEFX 3.0

Le unità di vertex e pixel shader 3.0 vanno a costituire il "motore" stesso del chip, che nVidia chiama per semplicità "CineFX 3.0". L'uso dei nuovi shader rappresenta un traguardo importante per la ditta americana, almeno per due motivi. Per cominciare, il Radeon X800 non ne fa uso, il che costituisce senz'ombra di dubbio un vantaggio tecnologico non indifferente sulla concorrenza. Inoltre, rappresenta un ritorno ai "buoni rapporti" con Microsoft, dopo le polemiche sorte in seguito allo sviluppo del chip grafico montato sulle console Xbox, e che hanno convinto Microsoft a ripiegare su ATi per i suoi progetti futuri. I nuovi shader 3.0, dice orgogliosamente nVidia, sono stati scritti in stretta collaborazione con la società di Redmond, il che garantirà il pieno supporto a questo modello nella prossima versione delle librerie DirectX, le 9.0c. Tra le novità più appariscenti dei nuovi shader c'è la precisione dei calcoli a 32 bit (mentre ATi è tuttora ferma ai 24 del modello 2.0/DirectX9.0b), e la



▲ **L'architettura del chip Radeon X800XT.**

L'IMPATTO GRAFICO È IMPRESSIONANTE, PERCHÉ CONSENTE DI DARE UN ASPETTO PIÙ REALISTICO E "NATURALE" AGLI OGGETTI SULLO SCHERMO

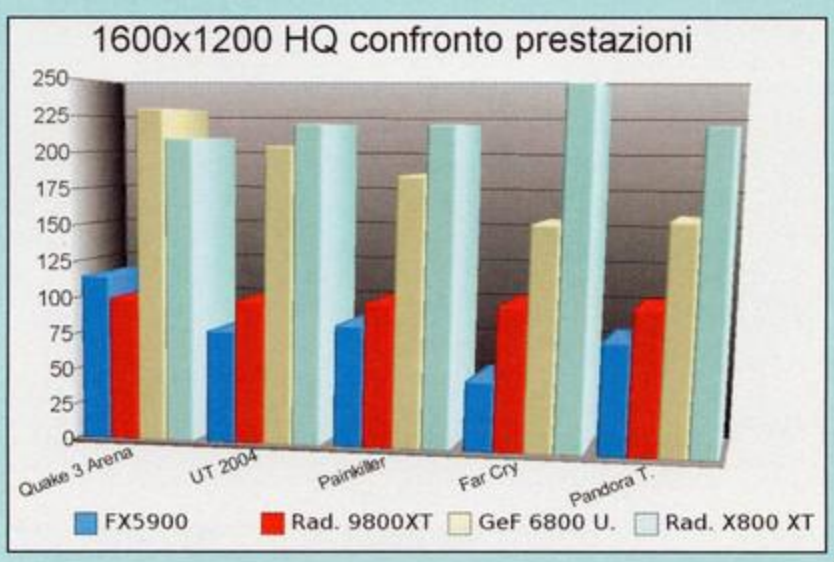
possibilità di scrivere programmi per le unità di shading composte da un numero infinito di istruzioni. Gli shader 3.0, inoltre, sono in grado di sfruttare a livello di texture il displacement mapping, una tecnica introdotta originariamente da Matrox un paio di anni fa sulla Parhelia, per aumentare l'impatto estetico delle superfici, e realizzare un bump mapping "reale". In questo modo possiamo finalmente osservare in modo verosimile le pieghe nelle magliette dei giocatori di FIFA, le scaglie sul dorso dei dinosauri, i pori e le piccole imperfezioni della pelle nei primi piani dei personaggi umani, il tutto con poche istruzioni e con i calcoli, effettuati velocemente in hardware, sulle texture perpendicolari (normal textures). L'impatto grafico è impressionante, perché consente di dare un aspetto più realistico e "naturale" agli oggetti rappresentati sullo schermo, soprattutto se si tratta di elementi particolareggiati. Questa tecnica mira insomma a rendere le scene più vere, calcolando con impressionante precisione le reazioni alla luce di ogni minimo particolare sulla scena. I meglio informati, però, a questo punto potrebbero facilmente obiettare che, con un po' di sbattimento e tanti limiti, la cosa si potrebbe già fare anche con le schede video attuali. Ed è proprio su questo punto che si è focalizzata la concorrenza (lo vediamo tra poco). Ciò che comunque rappresenta un effettivo salto di qualità rispetto alla vecchia generazione di schede nVidia è la gestione dinamica delle luci e delle ombre, che consente non solo di calcolare gli effetti luce sui singoli oggetti, ma anche di applicare in tempo reale una luce globale d'ambiente, modificando tutti i valori di tutti gli oggetti (e le loro ombre) rappresentati nella scena, approssimando in questo modo una nutrita serie di complicatissimi calcoli, essenziali per la realizzazione di un film di animazione in computer-grafica (e ora a disposizione di noi videogiocatori).

▲ **Far Cry è uno dei titoli su cui nVidia punta di più per mostrare la qualità grafiche del GeForce 6800. Ma è anche quello su cui l'X800 sembra dare il maggior incremento prestazionale.**

▲ **Mark Rein è intervenuto alla presentazione di nVidia e ha mostrato il motore di Unreal 3. Faceva semplicemente paura.**

PARLIAMO DI PRESTAZIONI

E veniamo finalmente al nocciolo della questione: quale delle due architetture è più veloce? Sui giochi attuali, non è difficile credere che entrambe diano delle prestazioni sbalorditive, ma va detto che nessuno dei giochi attualmente in commercio è in grado di avvantaggiarsi della compressione 3Dc o degli shader 3.0, e se lo fanno – tramite patch uscite in questi giorni – lo fanno in modo assolutamente minimale. Per calcolare il grafico che abbiamo realizzato qui di seguito, abbiamo usato le informazioni che ci sono giunte dai laboratori di ATi e nVidia. Prendetelo col beneficio del dubbio, lasciando alle nostre prove tecniche dei prossimi mesi il compiuto di confermare – o smentire – quanto detto fin ora. Questo benchmark, tuttavia, è abbastanza verosimile, considerando anche che entrambi i produttori sostengono che i nuovi processori viaggiano "mediamente al doppio" della generazione precedente. I framerate sono calcolati in percentuale, ponendo sempre a 100 quelli ottenuti a 1600x1200 AA 4x, AF 8x, con una Radeon 9800 XT. Questo vuol dire che se con questa scheda è possibile ottenere 20 fps su Far Cry a quella risoluzione, con una GeForce 6800 ultra diventeranno 30 e con una X800XT 50. I valori, dunque, variano spaventosamente da gioco a gioco, come del resto avviene anche oggi.



▲ **E adesso crepate pure di... nvidia! Meglio Nalu o queste sirenette vive e vegete (sì, il buzzurro al centro sono io)?**

I NUOVI RADEON

Naturalmente, ATi non è stata a guardare e, anche lei, ha deciso di proporre un chip dalla potenza inaudita. Forte delle tecnologie all'avanguardia già acquisite con la serie R300, possiamo immaginare il nuovo Radeon X800, dal nome in codice R420, come una sorta di R360 "raddoppiato", a cui sono state poi aggiunte delle funzionalità tutte nuove. Le pipeline passano da 8 a 12 nel modello pro, e a 16 nel modello XT, mentre pixel e vertex shader restano fedelmente ancorati alla versione 2.0, rendendo di conseguenza questa scheda una sorta di Radeon 9800 ultrapotente: i framerate raddoppiano, consentendo quindi ai giochi di ottenere un boost prestazionale spaventoso fin da subito. Esattamente come nVidia, ATi ha presentato solo i modelli di punta della nuova generazione di schede, annunciando però che la tecnologia è stata studiata in modo da essere perfettamente scalabile. Quindi, se i modelli hi-end avranno 16 pipeline, quelli più economici potranno averne 8 o addirittura 4, pur mantenendo tutte le caratteristiche tecniche e il processo di produzione a 0,13 micron del Radeon X800. Onestamente, potrà

▲ **Il battello su cui si è tenuta gran parte della presentazione del GeForce 6800. Notare le bellissime sirenette che salutavano i partecipanti...**

▲ **S.T.A.L.K.E.R. in esecuzione sul computer assemblato da EXS, forse il più tamarro in assoluto che si sia visto a Ginevra...**

PARLIAMO DI PRESTAZIONI

Ed ecco, per gli amanti dei vocaboli incomprensibili, un sunto delle caratteristiche tecniche più importanti di queste schede, messe a confronto (ovviamente) anche con la generazione precedente.

	GeForce 6800	Radeon X800
Core (MHz)	400	475 (pro)
	400 (Ultra)	520 (XT)
Transistor (milioni)	222	160
Memorie	GDDR3 500-550 MHz	GDDR3 900-1120 MHz
Bus memorie	256 bit	256 bit
Conf. Memorie	128-512 MB	256-512 MB
Pixel Pipelines	12x1	12x1 (Pro)
		16x1 (Ultra)
16x1 (XT)		
Pixel Shaders	3.0	2.0
Vertex Shaders	3.0	2.0
Unità V. Shaders	6	6
Triangoli (trasf./s)	600 Milioni	750 Milioni
DirectX	9.0c	9.0b
OpenGL	1.5	2.0
Bus	AGP 8x	AGP 8x
	PCI-Express	16x (bridge)
Prezzo di lancio	349$	349$ (Pro)
	499$ (Ultra)	499$ (XT)
FSAA (max)	4x / 4xMS+2xSS	6x
		12x (Temporal)
Modi FSAA	Multisampling	Multisampling
	Supersampling	Temporal
Anisotropo (Max)	16x	16x

sembrare strano che le due aziende propongano ancora modelli con 4 pipeline, anche se va detto che le attuali 9600 XT si stanno comportando ancora egregiamente. Con ogni probabilità, toccherà proprio a questo genere di schede costituire l'entry-level dei prossimi mesi. L'architettura dell'X800 è sicuramente un gioiello di tecnologia: i maggiori risultati si raggiungono con "soli" 160 milioni di transistor, ben 60 milioni in meno del GeForce 6800 Ultra, posizionati in modo da richiedere fino a 80 W di consumo a massimo regime (niente doppio molex, quindi, e con l'unico molex presente destinato a sparire sulla maggior parte dei modelli PCI-express). Anche ATi, poi, ha introdotto qualche novità sul fronte dell'Antialiasing. Visto che la qualità del suo AA non necessitava di grossi miglioramenti, gli ingegneri hanno avuto un'idea semplice, ma efficace: introdurre il temporal antialiasing, un sistema che sfrutta le "latenze" dell'occhio umano per ricostruire un'immagine anti-aliasizzata in modi diversi, facendo sì che l'occhio "veda" in realtà un frame solo. Funziona, ma può essere attivato anche sulle Radeon 9600 e 9800 attuali (http://snipurl.com/637l).

▲ **Timbury è un breve (e ironico) cartone animato, creato con lo scopo di mostrare tutte le abilità del GeForce 6800. Magnifico.**

▲ **Ruby in tutto il suo splendore. La bellezza di questa demo è apprezzabile solo osservandone il filmato intero (o vedendola girare!!!).**

LE NORMAL MAPS SONO UNA CARATTERISTICA CHIESTA A GRAN VOCE DA TUTTI GLI SVILUPPATORI

MAPPE "NORMALI" E COMPRESSIONE 3DC

▲ **La scheda Radeon X800 XT. Fra le altre cose si distingue dalla Pro per il maggior numero di condensatori.**

Ciò che i GeForce 6800 fanno a livello di shader 3.0, sui Radeon X800 avviene tramite l'applicazione di mappe normali compresse. Con mappe normali non intendiamo, chiaramente, le solite texture, ma quelle che in inglese vengono definite "normal maps" e che in pratica servono a descrivere il comportamento della luce quando un oggetto viene colpito da una sorgente luminosa. Siccome queste mappe normali sono generalmente molto grosse e dettagliate, il vero limite alla loro applicazione è sempre stato costituito dalla larghezza di banda disponibile fra la GPU e la memoria, più che la quantità di memoria effettivamente a disposizione. Grazie all'impiego di memorie GDDR3 e a un nuovo algoritmo di compressione chiamato 3Dc, è possibile un'applicazione istantanea di questo tipo di rendering, ottenendo due importanti risultati: primo, l'oggetto rappresentato figura notevolmente più complesso di quanto non lo sia nella sua costruzione originale (un oggetto costituito da 1000 poligoni su cui è applicata una normale viene visualizzato con la stessa definizione dello stesso oggetto, ma composto da 15.000 poligoni) e, secondo, si ottengono esattamente gli stessi effetti di increspatura e bump mapping "reale" che abbiamo visto prima sul GeForce 6800. Tutto questo avviene entro i limiti imposti dai pixel e vertex shader 2.0, e alla fin fine è un vantaggio, visto che è regola per i programmatori scegliere sempre la versione più bassa degli shader per ottenere uno specifico risultato (in soldoni: se per ottenere l'effetto X bastano gli shader 1.4, si impiegheranno quelli, anche se ci sono modi migliori sui 2.0 o sui 3.0). Questa scelta, che sembra antistorica, risponde invece alla specifica esigenza dei programmatori di rendere il loro gioco fruibile al maggior numero di piattaforme possibili (che non includono solo le diverse schede video per PC, ma anche le console di attuale e prossima generazione). Poi, ovviamente, ogni sviluppatore nei suoi giochi potrà decidere di includere "percorsi di ottimizzazione" che portino i suoi titoli a girare al meglio su GeForce, su Radeon, o su entrambe.

▼ **Una foto della reference board GeForce 6800 Ultra AGP 8x: notare l'enorme dissipatore (simile a quello delle FX) e i due connettori molex per l'alimentazione.**

▲ **Nalu è la bellissima sirena usata da nVidia come testimonial del 6800. I capelli si muovono nell'acqua in maniera impressionante, e tutta l'attenzione è focalizzata sul personaggio.**

CONCLUDENDO

Indipendentemente dal modo in cui verranno impiegate, le normal maps sono una caratteristica chiesta a gran voce da tutti gli sviluppatori (John Carmak e la sua id Software in primis, e tutti gli altri a seguire), e il loro supporto da parte del nuovo hardware porterà sicuramente a un livello superiore tutte le nostre esperienze di gioco, almeno a livello grafico. Certo, se poi i programmatori decidessero anche di tenere conto di aspetti come l'originalità e la giocabilità, non sarebbe male. Ma questo è un altro discorso...

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Hardware

Questo mese lo speciale (doveroso, visto che riguarda da vicino il nostro videogiocare) sulle nuove tecnologie grafiche di ATi e nVidia si è mangiato gran parte dello spazio destinato alle recensioni hardware. E indovinate un po' quale rubrica ne ha fatto le spese? Bravi: la Modding zone torna il mese prossimo, promesso!

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 4.4 e Detonator 56.72, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

ABIT RADEON 9800 XT

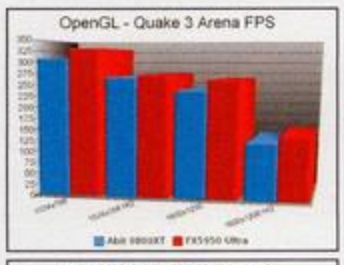
Produttore: ABIT
Prezzo al pubblico: € 560,00 (IVA inclusa)

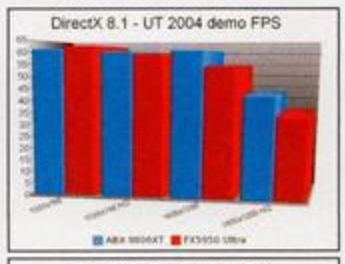
INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 8
COMPETITIVITÀ 6

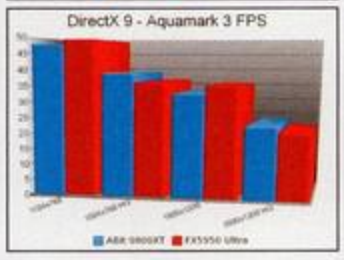
+ Qualità d'immagine eccezionale
+ Performance elevate coi giochi
− Bundle software scarsuccio
− Prezzo eccessivo

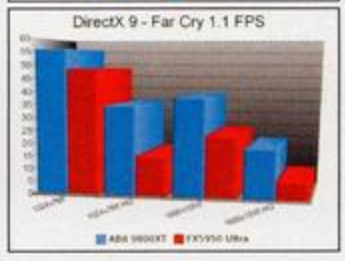
7

Alla fine eccole. Dopo che si è vociferato tanto sulle nuove schede Abit basate su processori ATi, ecco finalmente il primo sample di una Radeon 9800XT della marca taiwanese che, ci tiene molto a farlo sapere, nelle sue schede usa solo condensatori giapponesi (nemmeno fossero l'origine di tutti i miracoli di Padre Pio). A riguardo c'è veramente poco da dire: la scheda è compatta, bella da vedere e con un dissipatore largo che non fa nemmeno molto rumore, piuttosto simile a quello delle reference board originali della stessa ATi. La qualità video di questa scheda è a dir poco eccezionale, tanto da aver preso il posto delle Hercules nella mia personalissima hit-parade, e gli alti frame rate sono "adombrati" soltanto dalle prestazioni dei nuovi GeForce 6800 e Radeon X800 che, per quanto doppi, restano pur sempre sulla carta (e quando usciranno avranno prezzi assurdi). A proposito di prezzi: purtroppo, alla luce degli eventi, 560 euro per una 9800 XT iniziano a essere un po' troppi. Ma con i cali di prezzo che, inevitabilmente, interesseranno anche questa scheda, potrebbe diventare un vero gioiello da attaccare al proprio PC!









I BENCHMARK: Come sempre, abbiamo misurato le prestazioni della Abit Radeon 9800XT (barre azzurre) con una scheda di pari livello, e abbiamo scelto una GeForce 5950 Ultra (barre rosse) prodotta da MSI. Come al solito i risultati sono abbastanza analoghi, ma è soprattutto con Far Cry che l'architettura delle Radeon mostra i muscoli. Con Quake 3 Arena, come da tradizione, le schede targate nVidia hanno un consistente vantaggio... ma chi è che gioca più a Quake 3 Arena?

MSI MEGA STICK 5IN1 256 MB

Produttore: MSI
Prezzo al pubblico: € 179,00 (IVA inclusa)

8 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
9 PRESTAZIONI
7 COMPETITIVITÀ

+ Ottimamente concepito
+ Veloce nei trasferimenti
+ Ottima qualità della riproduzione
− Necessita di una pila anche quando viene collegato al PC

8

Ormai è chiaro che l'idea alla base del MuVo, il noto lettore MP3 di Creative integrato in una comune chiavetta USB, ha davvero fatto dozzine di proseliti. MSI, dal canto suo, propone un apparecchio che ha davvero tutte le carte in regola per dominare sulla concorrenza: le dimensioni del Mega Stick, infatti, sono piuttosto generose se confrontate con quelle di un MuVo o di una comune chiavetta, ma al loro interno contengono un lettore MP3 straordinariamente efficiente, dotato di una buona riproduzione della musica e di quattro preset per l'equalizzazione del suono. Il lettore è poi in grado di captare i segnali FM e di registrare i programmi preferiti, nonché di memorizzare una parte di un brano e farla riascoltare in loop. Con un microfono, poi, si può usare il Mega Stick anche come registratore digitale, sebbene le sue funzioni a riguardo siano abbastanza limitate. In ogni caso, è una funzione indubbiamente gradita a noi giornalisti, visto che spesso ci capita di andare a fare delle interviste e meno cose ingombranti ci dobbiamo portare appresso, e meglio è. Non tutti i nostri lettori sono giornalisti, è vero, ma crediamo che questa funzione possa tornare molto comoda anche a loro, in mille occasioni. Ovviamente l'apparecchio di MSI può essere usato anche come comune disco fisso estraibile, e 256 MB ci lasciano davvero un'ampia quantità di scelta sui file da trasportare. Discreta anche la velocità di trasmissione dei dati, che ammonta a circa 0,5 MB al secondo (vale a dire che per riempire tutta la memoria occorrono 10 minuti scarsi). Non male, se pensiamo che il primo MuVo impiegava un quarto d'ora per riempire i suoi 64 MB di spazio... Lati negativi, allora, proprio non ne ha? Beh, uno sì: l'alimentazione a pile è sempre necessaria, anche quando usiamo il lettore come semplice disco fisso esterno. Ma non è un grave difetto.

NEWS

GEFORCE GRAN TURISMO?

Come appare dal sito http://snipurl.com/658a, nVidia starebbe pensando a un nuovo modello di GeForce 6800 da piazzare "a metà strada" fra la versione "liscia" e la Ultra. La sigla che la società americana avrebbe deciso di adottare è GeForce 6800 GT, e le sue caratteristiche tecniche dovrebbero essere queste: core a 350 MHz (contro i 325 della 6800 liscia e i 400 della Ultra), memorie a 1 GB (contro i 700 MHz della liscia e i 1,1 GHz della Ultra), 256 MB di GDDR3. La nuova scheda, di cui è trapelata anche una foto, è dotata di un singolo connettore Molex anche in versione AGP, contro il vituperato doppio molex della Ultra.

GAINWARD SPINGE PIÙ DELLE ALTRE...

...e raffredda a liquido! A poche ore dall'annuncio ufficiale dei nuovi processori grafici di ATi, Gainward ha riposto con un comunicato stampa in cui ha presentato la sua nuova linea di schede Powerpack! Ultra/26xx, composte da due versioni della GeForce 6800 Ultra: la prima, chiamata CoolFX Powerpack, spinge le frequenze del processore a 450 MHz (contro i 400 originali, memorie a 1200 MHz) e lo raffredda con l'ormai famoso sistema liquido di Innovatek, mentre il secondo, più "tradizionale", usa una classica ventola capace però di fare operare la scheda fino a 430 MHz. I prezzi sono rispettivamente 899 e 599 euro, "chiavi in mano".

VIA UNISCE COMPATTEZZA E SICUREZZA

VIA ha recentemente presentato una nuova

NEWS

GAINWARD SILENTFX ULTRA/980 XP PROFESSIONAL

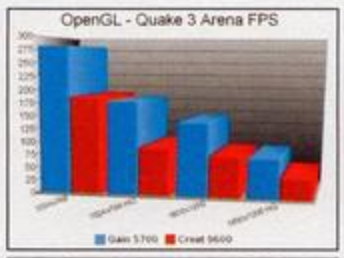
Produttore: Gainward
Prezzo al pubblico: € 239,00 (IVA inclusa)

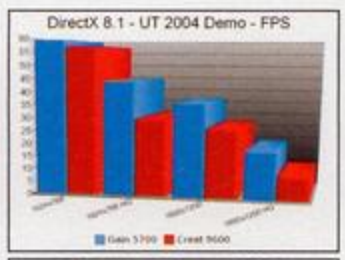
INSTALLAZIONE 6
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 6
COMPETITIVITÀ 5

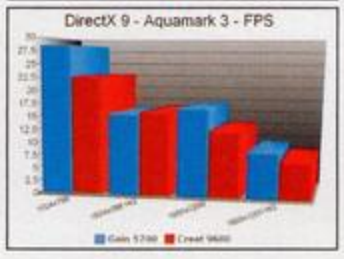
+ Non fa rumore
+ Non richiede alimentazioni supplementari
− Occupa un sacco di spazio
− Il prezzo è davvero esagerato

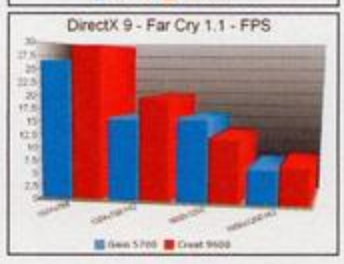
5

Mettiamola così. Per 250 euro si può comprare una Radeon 9800 pro o una GeForce 5900 XT, che magari fa rumore ma che offre delle prestazioni praticamente raddoppiate, rispetto a questa pur lodevole FX5700 liscia che, in cambio di un prezzo tutt'altro che rapportato alle prestazioni, e di un notevole ingombro nel case, offre il silenzio assoluto. Non ci sono infatti ventole, waterblock o altri ammennicoli di cui preoccuparsi: il compito di disperdere il calore è portato felicemente a termine da un "biscotto" di metallo termoconduttore che fa, diciamo così, da radiatore. Il vero problema di questa scheda, semmai, sono le prestazioni coi giochi, soprattutto quelli più moderni, che risultano fruibili soltanto a 1024x768 e possibilmente senza filtri (con i titoli più attempati ci si può concedere qualche libertà in più). Non ci sembra, comunque, una scheda indirizzata ai videogiocatori. La sua potenziale concorrente, la Radeon 9600 liscia senza ventole di Creative, offre prestazioni sì inferiori, ma a un prezzo molto più accessibile (e senza ingombrare).









I BENCHMARK: Abbiamo paragonato la FX5700 di Gainward (barre azzurre) a una Creative 9600 liscia (barre rosse), entrambe destinate al pubblico che vuole il silenzio. Naturalmente la 5700 vince su tutti i fronti, tranne con Far Cry. Va tuttavia fatto notare che questi risultati, rapportati a qualsiasi altra scheda di fascia superiore (ma dal prezzo analogo), sono piuttosto miseri.

PHILIPS JACKRABBIT 4

Produttore: Philips
Prezzo al pubblico: € 265,00 (IVA inclusa)

9 INSTALLAZIONE
6 INNOVAZIONE
8 PRESTAZIONI
7 COMPETITIVITÀ

+ È un buon masterizzatore
+ Riproduce bene i DVD
− Telecomando affollato e impreciso
− Ha bisogno della corrente elettrica per funzionare

7

Il Jackrabbit 4 di Philips è capace di fare molte cose. Quando è collegato a un PC, per mezzo di una porta USB 2, è un lettore/masterizzatore di CD e DVD (solo in formato +R/+RW), mentre da solo può riprodurre i film su DVD e i CD pieni di file MP3 (ovviamente va collegato a un televisore e/o a un paio di cuffie). Utilissimo quindi per chi si sposta molto spesso, anche se la sua mobilità è limitata dal fatto che va per forza collegato alla corrente elettrica. Scordiamoci, insomma, di scrivere sul treno quel CD che non avevamo fatto in tempo a masterizzare prima di partire. Il Jackrabbit è molto compatto, i comandi, tuttavia, non stanno sull'apparecchio ma unicamente sul telecomando, rendendolo quindi necessario quando lo si usa per vedere un film. Proprio il telecomando è uno dei difetti del Jackrabbit: è piccolo, piuttosto affollato e scomodo da usare. Anche tenendolo vicino all'apparecchio e ben puntato sul ricevitore, spesso è necessario premere più volte lo stesso tasto perché i comandi vengano accettati. Come lettore DVD, inoltre, soffre dell'impossibilità di leggere i formati derivati dall'MPEG4, come DivX e XviD, ormai molto diffusi sui lettori domestici (anche quelli più economici). Come masterizzatore è piuttosto veloce e affidabile, contando che si tratta pur sempre di un apparecchio esterno: può scrivere un DVD+R a 4x (chiudendo il disco in meno di una mezzora), riscrivere un +RW a 2,4x, e leggere qualsiasi DVD a 8x. Velocità rispettabili che (lo ricordiamo) non c'entrano nulla con quelle dei CD-RW, nel qual caso parliamo di 16x in scrittura, 10x in riscrittura e 40x in lettura. L'unico problema è che per ottenere queste velocità dobbiamo necessariamente disporre di una porta USB 2 sul nostro computer, perché qualora avessimo solo le vecchie versioni 1 e 1.1, scrivere su DVD e riprodurre i film diventerebbe impossibile (le vecchie porte USB non sono abbastanza veloci per farlo), e la masterizzazione si limiterebbe ai CD, scendendo a 4x in scrittura e 2x in riscrittura. Con l'apparecchio viene fornito tutto il software necessario per realizzare qualsiasi tipo di CD e DVD, e questo è sicuramente un altro punto a suo favore.

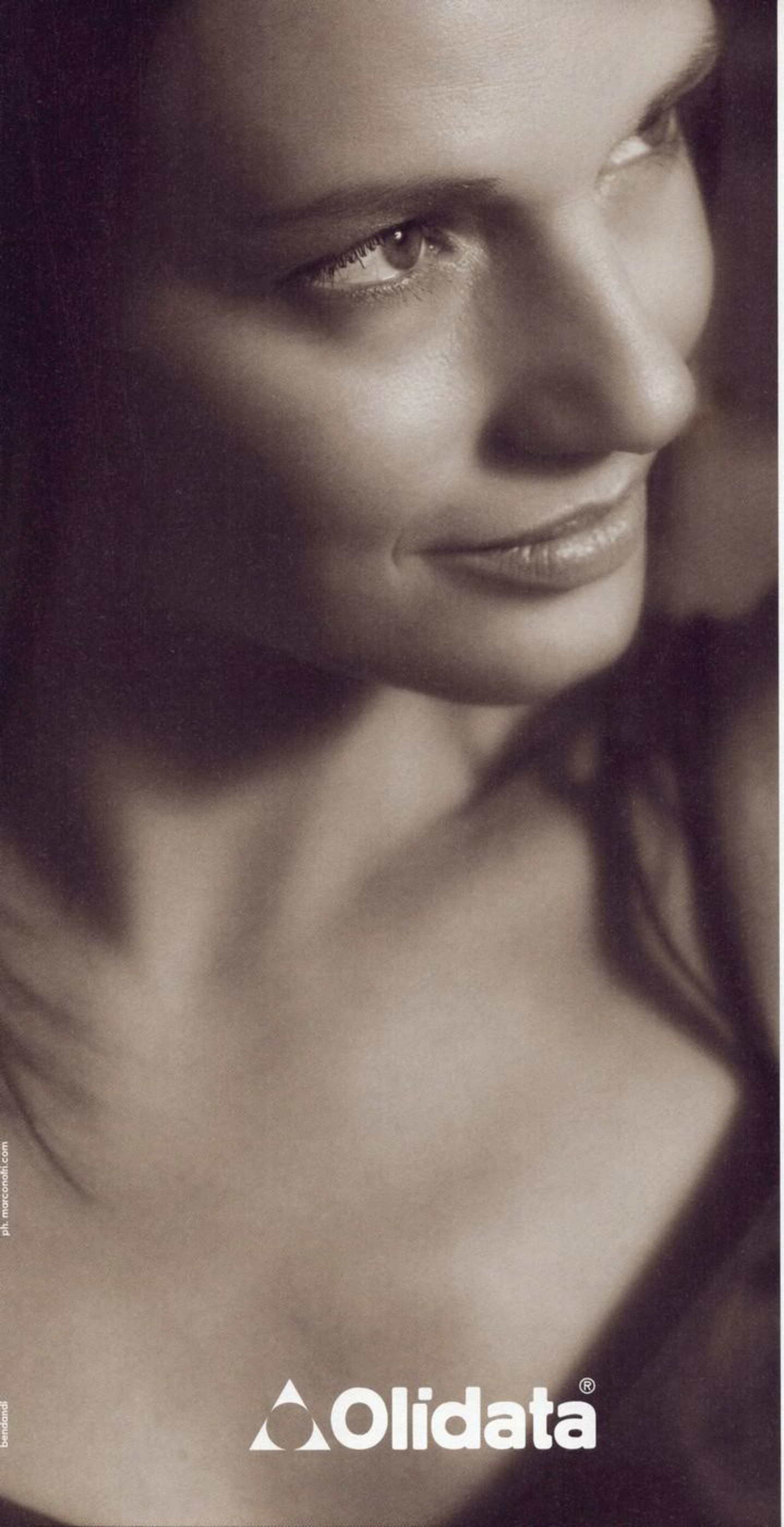
HARDWARE

N E W S

scheda madre mini-ITX basata su processore C3 a 1,2 GHz, che abbina per la prima volta il VIA PadLock Advanced Encryption Engine (ACE) al form factor VIA Mini-ITX, consentendo la crittografia dei dati conformemente all'Advanced Encryption Standard (AES) a una velocità di 12.8 Gb/s e con un carico minimo di lavoro sulla CPU. La VIA EPIA MII12000 può connettersi a reti wireless attraverso card per notebook conformi agli standard 802.11a/802.11b/802.11g, è dotata di porte USB 2.0 e Firewire, del chipset VIA CLE266 con core grafico integrato S3 Graphics Unichrome IGP 2D/3D, e del processore audio Vinyl Six-TRAC 5.1. Inoltre, si può collegare direttamente a un televisore.

È DI COOLER MASTER IL CASE PIÙ TAMARRO!

Il case Stacker è dotato di un design davvero innovativo ed è ricco di funzioni. Compatibile con Extended ATX, BTX e la doppia alimentazione, oltre a una ventola a flusso incrociato unica nel suo genere, lo Stacker supporta fino a otto ventole standard, offrendo un'impareggiabile performance refrigerante. Costituito da una piastra d'acciaio spessa 1 mm, questo nuovo case è estremamente resistente, dotato di un basamento anti-vibrazioni di alta qualità che assicura una protezione extra al sistema. Progettato per la massima espandibilità, permette all'utente di avere grande flessibilità nell'utilizzo dello spazio. Lo Stacker di Cooler Master rende incredibilmente facile l'aggiornamento e può essere configurato per venire incontro ad ogni esigenza senza alcun problema.



AMD 64 Athlon™ FX

La magia della tecnologia AMD a 64 bit con il PC Olidata Vassant 8 "Madrid". Olè!

Navigare in Internet, guardare un film in DVD, giocare con il tuo videogame preferito e ascoltare musica in MP3: grazie a Vassant 8 "Madrid" basato sul processore AMD Athlon™ 64 FX non è mai stato tanto facile.

Olidata è da sempre impegnata nella ricerca di nuovi stili. Grazie al lavoro del Team interno MDD (Marketing Design Developers) è nato "Madrid" il nuovo PC Olidata: della città spagnola ne rievoca il carattere e la passione. Nella versione Vassant 8, basato sul processore AMD Athlon™ 64 FX, questi concetti vengono esaltati: scopri la potenza della tecnologia a 64bit .
Per ulteriori informazioni visita il sito www.olidata.it

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP

Olidata®

© 2002 Advanced Micro Devices, Inc. Tutti i diritti riservati. AMD, il logo AMD Arrow, AMD Athlon, AMD Duron e relative combinazioni, sono marchi di Advanced Micro Devices, Inc.

ph. marconofri.com
bendandi

Matteo Lorenzetti **elvin@xenia.it**

FragZone

TGM ONLINE www.tgmonline.it

UT 2004 Onslaught? Prova i nuovi server nella FragZone server di TGM Online!

"Anche l'inverno se n'è andato: quel freddo ci ha lasciati e ora, cari i miei fraggatori, potremo finalmente passare qualche momento all'aria aperta". Con questo incipit, scritto durante una tiepida mattina di aprile, mi accingevo a dare il benvenuto al periodo dell'anno più mite, che storicamente vede calare l'afflusso dei giovani scansafatiche sui server di gioco. Ma non c'è nulla da fare, siamo tutti condannati a giocare...

Il dramma della Seconda Guerra Mondiale è stato proposto sui nostri monitor ormai parecchie volte e le imprese meglio riuscite hanno il nome di Medal of Honor: Allied Assault e Call of Duty.

A cura di
Alessandro "TM|Mor3bl00dz" Salvador
More@xenia.it

COD CUP - INTERNAVIGARE LAN ANVI BOLOGNA

Dopo aver accontentato gli appassionati del primo genere con la TGM MoH CUP a cura della ITMIEvent Division, abbiamo pensato a una competizione anche per i fan del titolo più recente che crescono ogni giorno di più. Nasce dall'ennesima collaborazione con il TeaM MatriX la TGM Call of Duty CUP, che vi vedrà protagonisti degli scontri durante le notti a partire di primi di giugno fino alla fine del mese.
Senza scendere nei particolari che troverete nella sezione dedicata della FragZone sulle pagine di TGM Online, la struttura dell'evento sarà incentrata sulla modalità Search and Destroy, da disputare su due mappe. Salvo cambiamenti dell'ultim'ora, la vittoria si conseguirà alla meglio di quattro round su un totale di sette. La competizione vedrà affrontarsi non meno di una ventina di formazioni: tutti i clan desiderosi di partecipare potranno accedere alla form di registrazione che dal 26 di maggio sarà disponibile nella FragZone di TGM Online. Oltre a essi, saranno presenti gli otto top team italiani che aspetteranno al varco i reduci della fase eliminatoria; il tabellone sarà così completo per segnare il passaggio alla fase successiva dove entrerà in funzione l'ormai collaudata formula della loser bracket.
Le iscrizioni si chiuderanno alla fine della prima settimana di giugno, salvo deroghe dell'ultimo minuto. Giusto prima di andare in stampa abbiamo avuto notizia dell'uscita della patch 1.4 di COD (che trovate in allegato nella FragZone su DVD e Silver Disk NdElvin), comprensiva del noto Anticheat PunkBuster, che speriamo basti a sedare le paturnie dei cheater di turno. Chi verrà pizzicato a fare uso di file illegali non sarà ovviamente risparmiato dalla pubblica gogna in occasione del resoconto finale del torneo. Vi aspettiamo dunque sui server di questo nuovo evento che anche per questa edizione si avvale del supporto tecnico di Internavigare, società da poco affacciata sul mondo del netgaming ma che ha già dimostrato prestazioni e qualità di primo livello in occasione dell'evento legato a Medal of Honor. I presupposti per quest'evento sono nati in occasione dell'ANVI Lan Party dello scorso Aprile (di cui abbiamo un breve resoconto in un box qui intorno), ove abbiamo avuto il piacere di fare una chiacchierata con Riki99, direttore tecnico dell'azienda che si è occupata della parte tecnica dietro alla manifestazione. Ecco cosa ci ha raccontato.

La postazione server dell'evento Anvi Lan Party: potenza di calcolo a profusione per Counter-Strike!

Brutta storia per questo soldato alleato, letteralmente spazzato via da una granata: attenti a non fare la stessa fine...

Ecco un tipico esempio di postazione negli Internet Point: tecnologia e discrezione sono caratteristiche da non sottovalutare...

TGM: Quando nasce e come si è evoluto il progetto Internavigare?
Riccardo: L'azienda è nata circa due anni fa a Como dal progetto di alcuni soci e si è subito inserita nel contesto del settore informatico proponendo soluzioni flessibili, rapide e semplici. L'ambizioso progetto di creare una catena di Internet & Game Point è stato presto sostenuto da altri operatori italiani ed esteri, con i quali Internavigare ha stretto accordi di partnership per ottimizzare la quantità e la qualità dei servizi offerti ai suoi clienti
TGM: Che attenzione dedicate al mondo del netgaming online?
Riccardo: Internavigare si è subito distinta dagli altri operatori sia per il suo modello di business che per la proposta di soluzioni indipendenti, non vincolate a formule di tipo franchising, sia perché

I RISULTATI DELL'ANVI LAN PARTY!

Il recente successo dell'ANVI Lan Party di Bologna è stato reso possibile da una buona organizzazione dei vari eventi e dalle performanti capacità dei server messi a disposizione da Internavigare. Almeno un server admin per ogni gioco vigilava sul corretto svolgimento della competizione, garantendo divertimento e fair play. Ecco il tabellone dei risultati dopo tre giorni di scontri all'ultimo click.

COUNTERSTRIKE
Classifica finale torneo Open
1° Quit Reality
2° AGDC
3° Team Impact
4° #Fellowship8

Classifica finale torneo Fun
1° Next
2° Team 17
3° Universal Soldiers
4° 7siNs

DAY OF DEFEAT
1° Ig
2° Own3d
3°-4° Lxa e Us

URBAN TERROR
1° |A+R| Agony+Realm
2° PuT
3° QV (Quovadis)

ENEMY TERRITORY
1° Marauders

WARCRAFT III
1° Cafone

essendo un GSP dispone delle risorse per poter farsi carico direttamente dei server di gioco. La realizzazione dei Point viene seguita nei minimi particolari a partire dalle pratiche amministrative, il lay-out della struttura, la connettività, l'architettura di rete ottimale e la formazione del personale addetto.

TGM: Più specificamente, che cosa offrite in più rispetto ai tradizionali Game Point?

Riccardo: L'Internet Point tradizionale è una struttura dove viene fornito accesso a Internet; Internavigare rappresenta un'evoluzione degli Internet Point sia per il sistema gestionale che per la possibilità di implementare nuovi servizi aggiuntivi. Il gaming online è pienamente supportato con la disponibilità di server dedicati di proprietà della stessa società posizionati sul MIX di Milano per offrire la banda necessaria e un ping ottimale. L'idea di creare Game Point affiancati ad altre attività quali bar, pub, strutture ricettive e di ristorazione in genere nasce con il chiaro intento di creare i punti di riferimento per le numerose comunità di Netgamer. In questo senso, il supporto d'Internavigare è a disposizione sia di chi vuole aprire un Internet & Game Point sia di chi possiede un Internet Point e vuole implementare il gaming avvalendosi di un sistema gestionale realmente professionale.

TGM: Mi pare di capire che abbiate una particolare attenzione verso le esigenze di giocatori occasionali e hardcore gamer.

Riccardo: Disponiamo di un ottimo software di gestione (tra i migliori a livello nazionale ed europeo), potente e flessibile al punto da identificare la clientela gestendo informazioni dettagliate sulle anagrafiche e memorizzando i dati degli utenti.

Il futuro del divertimento elettronico sta nel palmo di una mano, anche quando si esce di casa...

Tramite un'apposita carta prepagata con codice d'accesso, ad esempio, possiamo accedere in ogni momento alla visualizzazione di tutti i dati relativi a un determinato giocatore, come tempo e credito residui, accesso alle postazioni, modalità utilizzate, nick e password. Le soluzioni software proposte sono molto flessibili e consentono di soddisfare sia le esigenze dei clienti che necessitano di postazioni stand alone sia i bisogni di clienti che devono implementare

Uno scorcio della bellissima Carentan, senz'ombra di dubbio una delle mappe più giocate della TGM COD CUP!

HERCULES PREMIA LA COD CUP!

Il Raffo si sta decisamente dando da fare e risultati si vedono. I premi per l'evento legato a Call of Duty spiccano per stile e qualità: stiamo parlando di ben cinque sistemi audio d'alta gamma della Hercules per il clan vincitore della competizione. L'XPS 5100 è un sistema 5.1 di ultima generazione caratterizzato da cinque satelliti con altoparlanti al neodimio, più un potente subwoofer il tutto controllato dal classico controller da appoggiare a fianco della vostra tastiera. Se avete bisogno di cambiare l'impianto audio e volete sentire la clip del caricatore del vostro M1 Garand espulsa con tutti i crismi di un impianto audio come si deve non vi resta che iniziare gli allenamenti!

una catena di Point nei quali è possibile accedere con la stessa tessera.

TGM: Tornando al mondo dell'online gaming, che cosa proponete dunque ai videogiocatori ed eventualmente agli hardcore gamer?

Riccardo: Per i Clan proponiamo nei vari Game Point tariffe agevolate e prezzi particolarmente vantaggiosi per il rent. Sono disponibili anche altri

Lannari in azione: l'evento di Bologna patrocinato dall'ANVI è riuscito decisamente bene. GG ragazzi!

servizi dedicati a un pubblico più esigente, come il web hosting gratuito e la possibilità di acquistare delle ADSL impostate in modalità fast con banda in upload fino a un MB (http://www.internavigare.it/adsl)! La sede operativa di Como è presso una server farm dove sono attivi i server per i servizi e autenticazione per accedere alle postazioni e il servizio di web hosting rivolto ai clan stessi. Sempre per il mondo videoludico, abbiamo inaugurato nel mese di maggio a Cesenatico un Internet & Game Point con ventuno postazioni Internet & Game (http://www.arroba.it), che utilizza il software di gestione che già viene impiegato in più di cento point solo in Italia.

GUNBOUND

Analisi di quello che fino a pochi mesi fa era un fenomeno dedicato quasi esclusivamente a Corea e dintorni. Il futuro del multiplayer è questo?

A cura di
Andrea "MaoraNza"
Della Calce
mao@xenia.it

Gunbound è uno di quei giochi che, per definizione, va inserito nella categoria "droghe pesanti": dietro l'aspetto fumettistico delle produzioni orientaleggianti, si nasconde uno dei "giochini" più irresistibili che mi sia mai capitato di provare. Fondamentalmente, ci troviamo di fronte a un clone spudorato della celeberrima serie Worms (ispirata dal mitico Gorilla, demo del vetusto QBasic...): a bordo di veicoli improbabili e di varia natura, il giocatore deve centrare gli avversari, che si alternano a turno, tenendo bene a mente le numerose variabili presenti, che vanno dal vento ai bonus/malus che si riversano in maniera casuale sul campo di battaglia.

Scegliendo l'opzione random per il tank, si "corre il rischio" di incappare in due veicoli segreti: l'unicorno...

... e il draghetto!

Ogni giocatore ha a disposizione pochi secondi per muoversi, scegliere un angolo, caricare il tiro: a questo punto, bisogna attendere l'esito del risultato e vedere se il colpo è andato a segno.

Detto così sembra il gioco più stupido del mondo: e in effetti lo è. Ma è proprio questa la forza di Gunbound! In parole povere, si tratta di un gioco sicuramente accattivante ma decisamente "docile", almeno per ciò che riguarda i comandi: le frecce per muoversi e cercare l'angolazione giusta, la barra spaziatrice (di default, ma si può scegliere anche un modo chiamato DRAG che utilizza il mouse) per sparare. Tutto qui.

La curva di apprendimento, più che ripida è lunga: solamente la scelta del mezzo da usare tra i sedici a disposizione richiede tempo. Ogni veicolo (da qui in poi, tank), infatti, è dotato di tre tipi di fuoco, ciascuno dei quali esercita un "delay" diverso. Il delay è il tempo secondo il quale viene calcolato l'ordine di gioco: le armi 1 e 2 hanno delay simile, mentre la SS (la mossa speciale) ha un tempo di attesa superiore.

Il riassunto dell'andamento della partita appena conclusasi: onore e gloria ai vincitori e pere marce in faccia agli sconfitti!

Inoltre, prima dell'inizio di ogni partita, si possono scegliere dei bonus da utilizzare in gioco. Questi bonus, che vanno attivati all'inizio del proprio turno, possono essere di varia natura e funzionare da doppio sparo, teletrasporto, cambio vento, eccetera. Ma il vero "pregio" del gioiello della misconosciuta Softnyx, è la possibilità di personalizzare il proprio avatar dopo aver fatto esperienza con i punti conquistati con le vittorie!

Quando ci si registra per la prima volta, viene assegnata un'icona di pulcino e nessun abito di sorta per il proprio personaggio: giocando partite su partite però, si conquistano Gold e GP. I primi servono per comprarsi tutti gli accessori presso l'avatar shop, mentre i secondi corrispondono ai più famosi punti esperienza: quando si raggiungono tot punti, si passa di livello e si acquista il privilegio di giocare su altri server con gente, come dire, più "forte".

Gli avatar non sono solamente un vezzo estetico, ma possiedono anche funzioni di bonus: tra i 12 server di gioco disponibili infatti, ne esistono alcuni "avatar on". Ogni oggetto del corredo per l'avatar offre diverse caratteristiche: protezione, meno delay, più popolarità (che genera soldi) e via discorrendo, quindi bisogna fare attenzione a dove si gioca.

Insomma, parlare di Gunbound in questa paginetta è un'impresa quantomeno ardua, fosse solo perché le meccaniche di gioco sono più "complesse" di quanto sembri.

Per il momento, vi invito a collegarvi al sito ufficiale www.gunbound.net per ulteriori informazioni e a consultare il nostro forum ufficiale su TGM Online!

In questa immagine si può costatare la "bellezza" del reparto grafico di Gunbound! Notevole!

E DOPO LE BOTTE... LE PALLE!

Dopo il fenomeno Gunbound, i Softnyx ci vogliono riprovare con quello che, a prima vista, sembra un bel mix tra Puzzle Fighter e Puyo Puyo, due dei titoli che hanno maggiormente coinvolto "coralmente" la redazione (senza dimenticare Micro Machines V3). Il nuovo esperimento si chiama Magic Punk e, almeno sulla carta, sembra avere tutte le carte in regola per riuscire a catturare l'attenzione di tutti coloro che sono rimasti "sotto" a Gunbound.

Per il momento non è ancora disponibile la prima beta, a causa di alcuni problemi di natura tecnica, ma tenete d'occhio il sito per ulteriori aggiornamenti (magicpunk.net).

FPS - FORGOTTEN HOPE

"La speranza è l'ultima a morire". Così almeno si dice: provate a raccontarlo a tutti quei soldati che tra il 1941 e il 1944 erano impegnati in prima linea nella lotta contro un nemico che nella maggior parte dei casi era a loro sconosciuto. Ora c'è la possibilità di conoscere la nostra storia e, perché no, cercare di modificarla.

A cura di
Alessandro "Rattilus" Bussi
rattilus@libero.it

Fin dall'inizio, Battlefield 1942 ha voluto fondere la strategia con l'accuratezza nel riproporre le battaglie senza precedenti: d'altronde, si proponeva a un pubblico amante delle sole competizioni online, offrendo qualcosa in più degli altri. Si trattava della possibilità di pilotare, chiamare in soccorso e far rifornire veicoli e aerei d'ogni tipo. Forgotten Hope è una delle migliori modification per questo prodotto con l'obbiettivo, raggiunto, di far prevalere il realismo negli scontri rendendo BF ancora più intenso.

Armati di uno Sten, eccoci alle prese con una mappa urbana: insidie dietro ogni angolo...

Rispetto all'originale, il lavoro sulla grafica è stato strepitoso sia qualitativamente che quantitativamente; l'ammontare di veicoli è davvero sorprendente e comprende vari tipi di carri armati, aerei, APC, navi e jeep. Gli effetti visivi generati in combattimento sono spettacolari: immaginatevi il nemico che lentamente sta sfondando da sinistra e che all'improvviso viene travolto da un pesante bombardamento a tappeto da voi stessi ordinato. Il tapino controbatte con l'artiglieria pesante, provocando un polverone e innalzando le onde del mare nelle vicinanze...
Certo, alcuni errori nella grafica degli interni di tank e aerei sono ancora presenti, ma col tempo saranno corretti e rappresentano un difetto solamente marginale, che mantiene questo MOD sullo stesso livello di Eve of Destruction e Desert Combat. Al contrario di questi due, FB non vuole portare solo nuovi veicoli ma, come detto, anche un tocco in più di realismo che tanto piace agli estimatori della serie. Il Tiger con la sua velocità e tempi di reazione reali condiziona pesantemente gli scontri tra fanteria, un unico colpo di carabina può stendervi al suolo e gli Stuka sono armati realisticamente di tre uniche bombe e si ritrovano costretti a rifornirsi in continuazione. Anche gli aerei non possono trasportare più di un certo peso, perdendo una notevole percentuale di maneggevolezza quando sono carichi di esplosivo; questo, com'è facile capire, li rende molto più vulnerabili a un attacco da terra. Divertente anche l'idea degli idrovolanti in mezzo a uno scontro tra Alleati e Asse, mentre tutto è avvolto da un'atmosfera unica e un po' comica. Tutti questi sono pregi innegabili, ma rimangono alcuni difetti nella disposizione delle mappe. Spesso le forze dell'Asse o gli Alleati si trovano svantaggiati in partenza e difficilmente riescono a riprendersi e a "spuntare" tutti i loro obiettivi. Rimane però egregio il lavoro estetico nello sviluppo delle mappe, come nel caso della battaglia di Orel, assolutamente strepitosa.

Stupendi i duelli aerei, grazie anche alle incredibili riproduzioni degli aerei come Stuka!

TITOLO	**FORGOTTEN HOPE**
GIOCO	**BATTLEFIELD 1942**
GENERE	**NON SI VIVE DI SOLO DESERT COMBAT**
SITO	**forgottenhope.bf1942files.com/**

PRO

+ Realismo impressionante
+ Un sacco di armi e veicoli storici
+ Sonoro incredibile

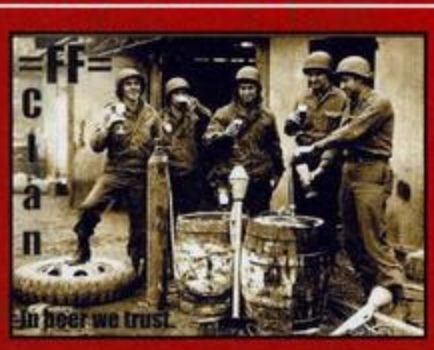
CONTRO

- Piccole imperfezioni negli abitacoli
- Alcune mappe da rivedere
- Snobbato in Europa

C'è poco da meravigliarsi, i MOD sono diventati sempre migliori e sempre più vicini come qualità ai prodotti venduti a prezzo pieno. Forgotten Hope conferma tutto questo, s'impone con autorità e punta al realismo allo stato puro, non dimenticandosi di un gameplay perfettamente bilanciato. Sul Campo di Battaglia 1942 la lotta è sempre dura, ma solo il tempo potrà dire chi la spunterà...

Bellissima riproduzione "camo" di un tank tra la boscaglia di un pendio. Le mappe dedicate alle battaglie tra carri armati sono piuttosto frequenti.

ARMI DI TUTTI I COLORI



Forgotten Hope non è un MOD importante solo per quanto riguarda i veicoli ma soprattutto dal punto di vista delle armi a disposizione: tante, ben fatte e soprattutto estremamente fedeli alle loro controparti reali. Tutti gli eserciti presenti nel conflitto (Americani, Inglesi Tedeschi, Russi, Giapponesi, Francesi, e ovviamente Italiani) hanno la loro dotazione che spazia dalle pistole ai fucili alle armi pesanti, per finire con svariati tipi di bombe a mano. La modification riguarda soprattutto la parte grafica, mentre la balistica e le dotazioni dei caricatori sono state ovviamente adattati alle armi già presenti nell'originale. Un ottimo lavoro anche sotto questo punto di vista, per un MOD che non vede lontana la fase finale del suo completamento.

DRIVING DRIVINGITALIA.NET DEVELOPMENT TEAM

Dopo lo strepitoso IOR MOD recensito in queste pagine quasi un anno fa, il DrivingItalia.Net Development Team torna a far parlare di sé con un nuovo MOD in arrivo direttamente dal passato e un contest ad altissima velocità: se volete far sbavare papà davanti al monitor, questa è l'occasione giusta...

A cura di Daniele "Technodevil" Alvito

In collaborazione con

Il DrivingItalia.NET Development Team nasce il 20 Settembre del 2002 come "reparto ricerche" del portale di DrivingItalia.NET, con l'intento di sviluppare MOD, add-on e aggiornamenti per le migliori simulazioni motoristiche per PC. Il team è formato da undici persone provenienti da ogni parte del mondo ed è organizzato in modo da poter lavorare in completa autonomia, proprio come una delle più moderne software house ma spinti da una passione inesauribile per i motori e la velocità in pista.

Una BMW s'inerpica per gli stretti tornanti del circuito monegasco: dura la vita con una tre volumi da nove quintali a trazione posteriore...

Per quanto riguarda le modification, il maggior lavoro di sviluppo viene dedicato al recente F1 Challenge '99-'02 di EA Sports, che si è rivelato finora il gioco più editabile sul mercato soprattutto in virtù della flessibilità del codice di programmazione rispetto alla versione 2002. Dopo l'IOR MOD, è giunto il momento di parlare di due nuovi progetti in via di sviluppo: il primo è lo Sport Challenge MOD, dedicato alla supersportiva rossa che porta il nome del Drake Enzo Ferrari. Il modello tridimensionale è già disponibile per permettere agli utenti che la scaricheranno di creare la propria grafica personalizzata. Le migliori trenta livree inviate per partecipare al contest di cui parliamo nel box in questa pagina andranno a comporre il MOD completo, cui sarà da aggiungere un menu completamente rinnovato, nuove piste e altre sorprese assolutamente fuori di testa per i religiosi del cavallino rampante. Come vedete dalle immagini, la vettura è stata riprodotta nel miglior modo possibile, a partire dalla scocca esterna fino ad arrivare all'interno, dettagliato e completo di strumentazione funzionante.

Ma veniamo ora all'ambizioso progetto attualmente in fase di sviluppo: lo "Spirit of 1976". Questo MOD prevede di trasformare F1 Challenge con le migliori auto da turismo che hanno corso negli anni Settanta facendole girare sulle piste più famose di quel periodo. Modelli come Fiat X19, Porsche 934 RSR, o BMW CSL, fanno rabbrividire al solo pensiero ogni buon pilota virtuale... Giocando allo Spirit of '76 il giocatore si troverà di fronte a un prodotto assolutamente simulativo, partendo dal cockpit delle varie vetture, riprodotto fedelmente grazie alle varie fonti che il DiDT è riuscito a reperire tramite video e immagini, fino ad arrivare alla fisica e al comportamento dinamico di ogni vettura. È soprattutto in questo settore che il DIDT ha cercato di riprodurre fedelmente le reazioni di ciascun modello, per offrire al giocatore una sensazione di realismo unica. I suoni, campionati da registrazioni reali, faranno sì che la colonna sonora del prodotto sia all'altezza di tutto il resto. Insomma, un vero e proprio tuffo nel passato dell'automobilismo, per cercare di dominare veri bolidi privi d'elettronica, quando la bravura del pilota contava davvero. Detto questo, posso solo invitarvi a visitare il sito ufficiale del DrivingItalia.NET Development Team, (http://didt.drivingitalia.net), nel quale troverete gli ultimi aggiornamenti e novità.

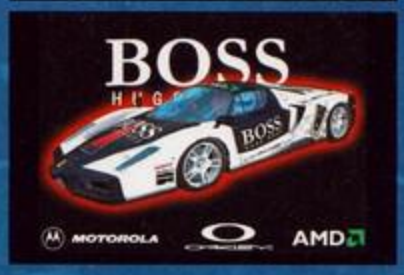
Iniziate a preparare tuta e casco...

Nessuno potrà dire che un alettone del genere non rispecchi in pieno lo spirito del '76, no?

Un bel primo piano dell'escursione delle sospensioni in frenata per un mostro da centinaia di cavalli: altro che elettronica...

SPORTS CHALLENGE MOD: LA FERRARI FAI DA TE

Come abbiamo appena detto nel corso dell'articolo, il contest legato allo Sports Challenge MOD si presenta come una ghiotta occasione per dedicare una cospicua parte del vostro tempo alla customizzazione estetica di una Enzo Ferrari: se pensate di avere sufficienti attributi per riuscire a rifinire questa supersportiva da sogno come i tre signori di questo box, non vi resta che fare un salto sul sito dei DIDT, scaricare il modello 3D della EF e darci sotto con Photoshop...



MMORPG - STAR WARS GALAXIES

Passano i mesi e Star Wars Galaxies continua a incatenare migliaia di giocatori davanti al monitor, gli starport sono sempre affollati, si può comprare di tutto: pelli, carni, casse di Vasarian brandy e chi più ne ha più ne metta. Potevamo non dare uno sguardo all'economia di questo splendido MMORPG?

Matteo Ray "Kyo Kunasagi" Dixon (madixon@tin.it)
Roberto "Wizard2K" Zanetti (Wizard2k@mmorpgitalia.it)

In collaborazione con mmorpgitalia

Anche se il sistema economico del gioco è studiato per portare benessere in tutte le galassie, i punti nevralgici dell'economia restano le capitali dei grandi pianeti (Coronet o Bestine innanzitutto). Tuttavia, si cominciano a notare altri piccoli "regni del commercio" in fase di crescita nelle zone più periferiche. Queste solitamente si distinguono per la specializzazione in particolari tipi di produzione: si sta giungendo a una sorta di "artigianato locale" e "New Hamburg" (Tatoonie, Chimera). La produzione di ottime armature modello Composite ne è un lampante esempio. Il

Le materie prime sono la vita e il modo migliore per ottenerle è usando degli Estrattori: addio ecosistema...

fatto non è casuale, esattamente come succede per la vera produzione industriale: il commercio tende a svilupparsi vicino ai luoghi dove risulta più semplice trovare le materie prime per la creazione di particolari prodotti, senza dimenticare particolari come i piatti preparati da provetti chef che arrivano a costare diverse migliaia di crediti.
L'economia del gioco non si evolve solo in partita, ma esce dalle galassie per arrivare sui forum, dove i giocatori si trovano e si scambiano idee e prezzi; per alcune transazioni e per pubblicizzare i propri negozi il forum risulta un punto di incontro importante quanto può esserlo una "piazza virtuale".
Come nella realtà, tuttavia, i giocatori si trovano a fronteggiare una gran brutta sorpresa: si tratta dell'inflazione. Ebbene sì, pur non avendo fatto il passaggio all'Euro (la fregatura del secolo. NdElvin), anche le galassie di SWG soffrono di questo fenomeno. Lo si nota nelle piccole cose, come particolari cure mediche chiamate "Buff" (che permettevano prestazioni da Morte Nera), lievitate da una spesa di 6000 crediti a 10.000 se non 12.000. Belle armature scintillanti poste in vendita nella cantina giusta, in grado di attrarre qualche simpatica Entertainer, ormai sono inaccessibili ai più...

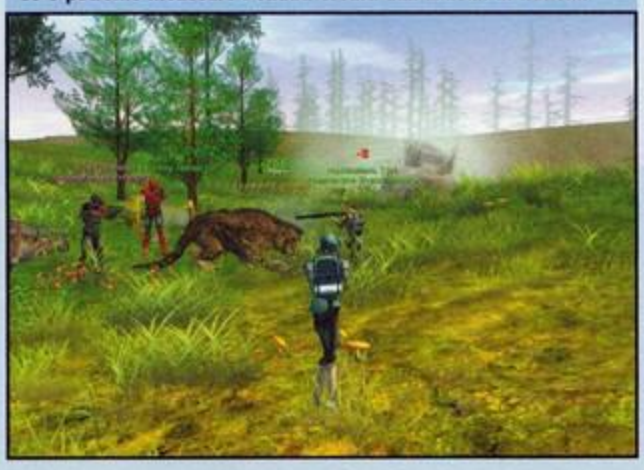
Andando a caccia si possono fare brutti incontri: chissà con che criterio questi Imperiali hanno scelto di atterrare in mezzo alla foresta!

CASA DOLCE CASA

L'affitto (dicasi anche costo di mantenimento) è arrivato a prezzi elevati per le zone più calde e visitate e sta anche al giocatore decidere se accontentarsi di una "villetta a schiera" o se cercare qualcosa di più spazioso e confortevole, senza dimenticare le spese per la mobilia e l'arredamento in generale, dove i prezzi salgono sui prodotti maggiormente richiesti e di miglior qualità. Tra piccoli e grandi agglomerati fa piacere ricordare l'esistenza di Gaia (Su Talus, server Chimaera), una piccola città ormai di livello 3, dimora della maggior parte dei giocatori che si trovano sui forum di TGM Online. Particolare interessante di questa cittadina è la presenza di svariate gilde per soddisfare un po' tutte le tipologie di gioco, da chi vuole vivere SWG in modo più ruolistico a chi desidera un approccio più avventuroso o riservato alla politica.

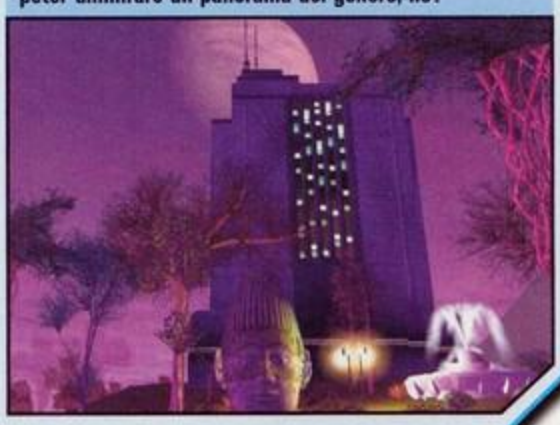
Tempi duri anche online? E allora tocca arrangiarsi con la corsa all'oro: grazie a preziosissime rilevazioni fatte da scrupolosissimi artigiani, si sono formati gruppi di cacciatori al Bantha. Vi ricordate quel simpatico elefante cavalcato dai Sabbipodi in Episodio IV? Proprio loro sono stati bersagli di cacce selvagge e centinaia di scout spinti da questa "corsa all'oro" si sono immersi full time in questa professione, con un notevole ritorno economico. I problemi monetari non si riscontrano solo nell'acquisto di materiali o di oggetti vari, ma anche la casa è un altro degli ambienti che rischia di portare il giocatore al tracollo economico (vedi box). Cos'ha comportato questo carovita ? La sparizione di professioni minori (come per esempio quella dei sarti) e un proliferare di Fabbri e Armaioli: effettivamente c'è una guerra in corso, ma così è forse troppo...

Tra poco la pelle del gattone sarà nelle nostre manine pacioccose e potremo incassare i sudati crediti dall'artisan di fiducia!



Fortunatamente, alcuni di questi fabbri offrono servizi completi, dando la possibilità all'acquirente di farsi riparare l'armatura a costo zero; una sorta d'assicurazione che vi permetterà di affrontare gli imprevisti, sapendo che il vostro capitale non è poi troppo a rischio. Sentendo i vari racconti che riempiono le bocche di tutti i frequentatori delle varie cantine della Galassia, dopo un Tour della Corvette Corelliana avrete proprio bisogno di contattare il vostro fabbro di fiducia...

Bello tornare a casa dopo una giornata di caccia e poter ammirare un panorama del genere, no?



"Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

Maoranza's Pages

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non hai trovato la soluzione ai tuoi problemi? Visita l'archivio e il forum Soluzioni su TGMOnline!

Voi non potete capire e non potete immaginare quanto in questo momento io stia godendo: è il 3 maggio e l'anno scorso di questo periodo cominciava già a fare un caldo soffocante. Invece stasera ho le finestre chiuse, fuori piove a crepapelle (le catinelle le abbiamo finite da un pezzo) e il piumone mi attende: queste sì che sono cose che mi mettono di buonumore!

Breed

Non ho ancora avuto modo di leggere la recensione redatta dal nostro prodigioso Elvin, ma già dal suo Prima Noi traspare una sorta di lucido interessamento ("La sua natura di FPS si mescola sin dalle prime missioni con quella dello strategico in cui è necessario amministrare l'abilità dei membri della propria squadra per attaccare avamposti nemici, sia appiedati sia a bordo di veicoli. Tutto questo gasa non poco, a partire dalle armi che ci vengono messe in mano nella prima missione, proseguendo con le cannoniere volanti della seconda e con i tank della terza"). Mica pizza e fichi...

L'unica cosa da fare è andare nella directory di installazione del gioco e aprire con il Blocco Note il file difficulty.txt dislocato al percorso Breed\Run\Scripts\ e per cambiare il livello di difficoltà cercate le linee

#rem Easy
#DL 1 0,17 1 1 1 1 0,5 1 1 3 0.4
#DL 1,1 0,23 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4
#DL 1,2,0,3 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4

e cambiatele in

#rem Easy
#DL 1,0,0 1 1 1 1 0,0 1 1 3 0.0
#DL 1,1 0,23 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4
#DL 1,2,0,3 1 1 1 1 0,7 1 1 3 0.4

Salvate e al successivo caricamento... sorpresa!

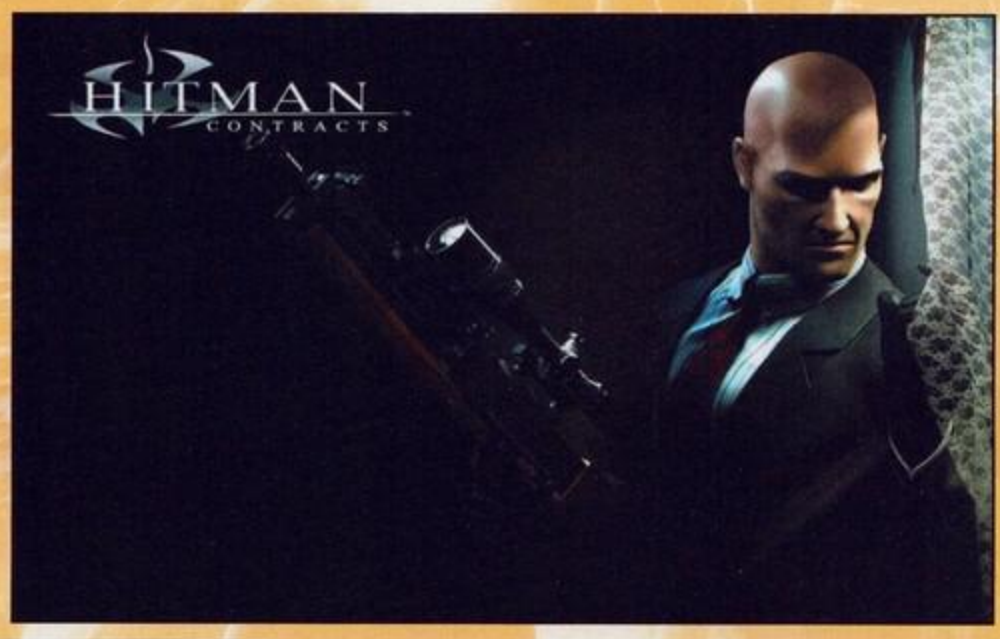
Bad Boys II

Mi ricordo i tempi del Commodore 64 e dell'Amiga, momenti gloriosi in cui una licenza cinematografica diventava un tie-in e godeva di una trasposizione videoludica con produzioni a dire il vero non troppo all'altezza. Nel corso degli ultimi anni, però (sarà per la mancanza di idee), la moda dei tie-in è tornate in auge e mi sorprende non poco vedere un gioco come questo Bad Boys II. L'unico cheat finora disponibile consiste nello sbloccare tutto quanto.
Come fare? Nella scherma in cui viene si viene invitati a premere il tasto START, premete questa sequenza di tasti: se viene inserita correttamente, sentirete un colpo di pistola.
SPAZIO, D, D, A, A, Q.

Hitman: Contracts

Il killer più pelato della storia è finalmente tornato tra noi in questo secondo capitolo e mezzo. Se non avete ancora avuto occasione di leggere la prodigiosa recensione del sottoscritto (ancora immerso in quello che definisco "testing metodista"), peste vi colga. By the way, completare il gioco non è poi così difficile: la parte più dura è senz'ombra di dubbio quella che riguarda il raggiungimento del grado di Assassino Silenzioso in tutte le missioni. Esistono svariati metodi per utilizzare i codici di questo Hitman Contracts, facili da interpretare anche per i meno smaliziati.
La prima cosa da fare è raggiungere la directory in cui avete installato il gioco e aprire il file hitmancontracts.ini con il Blocco Note, non prima di averne fatto una copia di backup.
Andate in fondo al file e aggiungete le seguenti linee:
ENABLECONSOLE 1
ENABLECHEATS 1
Salvate e lanciate il gioco: così facendo, dovreste essere in grado di richiamare una specie di menu di debug semplicemente premendo la combinazione di tasti SHIFT+ESC mentre si sta giocando. Potrete accedere a tutte le funzioni di cheat più trendy, semplicemente navigando e selezionando la voce che più aggrada dal menu contestuale.
Se per qualche motivo il menu contestuale non dovesse apparire (credo di aver capito che cambia di versione in versione e sulla mia britannica ha funzionato il primo tentativo...).
In alcuni casi, però, potreste dover ricorrere alla tradizionale console, richiamabile in qualsiasi momento con la pressione del tasto \ (premurandosi però di avere comunque modificato il file hitmancontracts.ini).
A quel punto, basta digitare uno qualsiasi dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

IOIRULEZ	God Mode
IOIPOWER	Mega Force Mode
IOINGUN	Sparachiodi
IOIGRV	Cambia la gravità
IOILEPOW	Carica letale
IOIHITALI	Modalità Boxe
IOIHITLEIF	Vita al massimo (vita "a gonfie vele!")
IOIER	Bomba
IOISLO	Moviola
IOIPENNY	Effetto sconosciuto



Gangland

Leggendo qua e là, ho scoperto che questo Gangland, pur non essendo un capolavoro, è dotato di qualche caratteristica davvero singolare, prima fra tutte la commistione tra RPG/RTS e simulatore che lo rende quantomeno interessante.
Se non avete preso la versione con supporto ottico della rivista, vi farà piacere sapere che come alternativa (o complemento) al trainer esiste anche il modo per rubacchiare tranquillamente anche senza dover ricorrere a nessun salto mortale.
NOTA: questi codici funzionano solo ed esclusivamente se avete patchato il gioco alla versione 1.1 o successiva.
Premete il tasto \ per fare apparire la console e digitate cheat nomedelcodice per ottenere l'effetto desiderato. Si vuole rimuovere la nebbia di guerra? Basta digitare cheat kidiseeeverything. Chiaro?

Iwillmakethefamilyrich	Aggiunge un avvocato
Iwillripyourarmsoff	Aggiunge un enforcer
Youlittlehottieyou	Aggiunge una seduttrice
Pocketsfullofdough	Aggiunge un uomo d'affari
Yourliverlandedoverthere	Aggiunge un tizio col bazooka
Youhadbetterwearkevlar	Aggiunge una vedova nera
Trustmewithyourlife	Aggiunge una guardia del porco (brutta gente i butta-fuori!)
Ihavetenpoundfists	Aggiunge un superbouncer
Likeatonofbricks	Aggiunge un bombarolo
Youwillbestunned	Aggiunge un assassino
Whatwasbrieflyyoursisnowmine	Aggiunge un ladro
Iwilltakecareofyou	Aggiunge un Big Momma
Thegreatvassilizaitsev	Aggiunge un cecchino
Iknowodintoo	Aggiunge un ninja
Kidiseeeverything	Rimuove la fog of war
Wowitsgreattobetheboss	God Mode
Needmorelead	1000 unità assortite
Youbetterpay	100000 crediti

Istruzioni varie

E cosa potreste trovare qui, se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere? Xenia Edizioni - **TGM Tips & Bombs, Casella Postale 853 -20128 Milano**
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre i casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate SOLO sulla rivista: niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione), **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 600KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco - questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Painkiller

Ebbene, vi è piaciuto questo shooter veramente violento? Vi ha galvanizzato questo prepotente "back to basics"? A noi di brutto (me e il Silvestri, nella fattispecie... gli altri sono troppo presi con Gunbound, questi lamer... ahahah... devo andare...).
Premete \ per accedere alla console, quindi inserite i seguenti codici:
PKAMMO - pieno di munizioni
PKPOWER - pieno di munizioni/energia
PKWEAPONS - tutte le armi
PKGOLD - molto oro
PKKEEPBODIES - abilita/disabilita la scomparsa dei cadaveri
PKKEEPDECALS - abilita/disabilita la scomparsa della decal
PKDEMON - abilita/disabilita la modalità demone
PKWEAKENEMIES - abilita/disabilita la modalità "nemici più scarsi" (1 HP)
PKALWAYSGIB - abilita/disabilita la modalità Gore
PKGOD - abilita/disabilita la Modalità God
PKHASTE - abilita/disabilita la furia
PKWEAPONMODIFIER - abilita/disabilita la modalità "armi modificate"
WEAPONSPECULAR 1/0 - abilita/disabilita l'arma speculare (valori 0 oppure 1)
EXIT - Esci dal gioco
Nota: questi codici funzionano solamente nella modalità Daydream e Insomnia.
Ecco, invece, l'elenco dei codici per la versione demo.
Mentre si sta giocando, richiamare la console con il canonico tasto \, dopodiché inserire uno qualsiasi dei codici qui sotto riportati.

God	God Mode
Giveall	Tutte le armi
fov #	Cambia il FOV a # (predefinito 90)
map <nomemappa>	Cambia mappa
bullettime #	Abilita il bullet time

Evviva!

L'angolo dell'euforia paradossa

Questo mese andiamo un po' di fretta e in versione redux, pertanto non rubo altro spazio alle immagini. Il premio per l'immagine più divertente del mese va sicuramente a Medd con lo "spot" dell'IMac per donna: chissenefrega dalla pubblicità, per "par condicio" nomino anche la marca del ferro da stiro, che è della Rowenta... Non so se avete capito la raffinatezza, eh? No?
I bulli direbbero "OLD", ma tant'è...
Sempre da Medd, che si è "commosso" per la perdita del mio archivio, arriva

questa bella immagine di Rossella Brescia che dopo le comparsate di Amici della De Filippi, è assurta a ruolo di nuova Hunziker del fratello di Zelig, l'asfissiante Colorado Cafè.
La corte dei miracoli messa su da Abatantuono ha l'umorismo del mio case della Thermaltake da 26 chilogrammi: però lei è bona... Non c'è niente da fare. Al mese prossimo!

Unreal Tournament 2004

Personalmente ho potuto visionare solamente la versione dimostrativa di questo nuovo capitolo della saga di Unreal: proprio mentre pensavo di essermi definitivamente stufato di questo genere di giochi in soggettiva, ecco che salta fuori questo bel prodotto.
Se mai riuscirò a staccarmi da Gunbound, però, la priorità tornerebbe a Call Of Duty: sono talmente brutto che non ho nemmeno provato l'ultima patch.
Sta di fatto che, come al solito, anche UT2004 ha la sua bella sfilza di codici, tutti ovviamente riservati alla modalità singola.
Mentre si sta giocando, premere il testo \ per richiamare la classica console, dopodiché inserite uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

behindview 0	visuale in prima persona
behindview 1	visuale in terza persona
allammo	999 munizioni per ogni arma
addbots #	aggiunge un numero di bot #
loaded	tutte le armi
allweapons	tutte le armi (non al massimo di munizioni)
stat audio	audio statistiche
FOV #	cambia il "Field di View" di un numero # (gradi)
playersonly	blocca/sblocca il tempo
stat game	statistiche
god	energia infinita
killbots	elimina tutti i bot
stat net	statistiche del network
open (mapname)	carica la mappa specificata
setgravity #	setta la gravità di un valore #
setjumpz #	setta l'altezza dei salti di un valore #
setspeed #	setta la velocità di un valore #
stat fps	visualizza i frame per secondo
slowmo #	rallentamento
togglefullscreen	schermo interno/finestra
walk	annulla il volo
ghost	elimina il clipping e la gravità per il giocatore
fly	volo
teleport	teletrasporto

Ecco invece l'elenco per il summon delle armi: summon xweapons.redeemerpickup, summon xweapons.assaultriflepickup, summon onslaught.onsavrilpickup, summon xweapons.bioriflepickup, summon xweapons.flakcannonpickup, summon onslaught.onsgrenadepickup, summon xweapons.painterpickup, summon xweapons.sniperriflepickup, summon xweapons.linkgunpickup, summon onslaught.onsminelayerpickup, summon xweapons.minigunpickup, summon xweapons.rocketlauncherpickup, summon xweapons.shieldgunpickup, summon xweapons.shockriflepickup, summon utclassic.classicsniperriflepickup, summon Onslaught.ONSHoverTank, summon Onslaught.ONSPRV, summon xweapons.supershockriflepickup, summon Onslaught.ONSHoverBike, summon Onslaught.ONSAttackCraft, summon Onslaught.ONSRV.
E ora un'occhiata anche a trucchi un po' meno tradizionali. Tanto per cominciare, sapete dell'esistenza di comandi vocali nascosti? Nemmeno io fino a qualche istante fa, ma pare che dicendo il nome del bot che si desidera seguito da un comando si possano ottenere degli strani risultati.

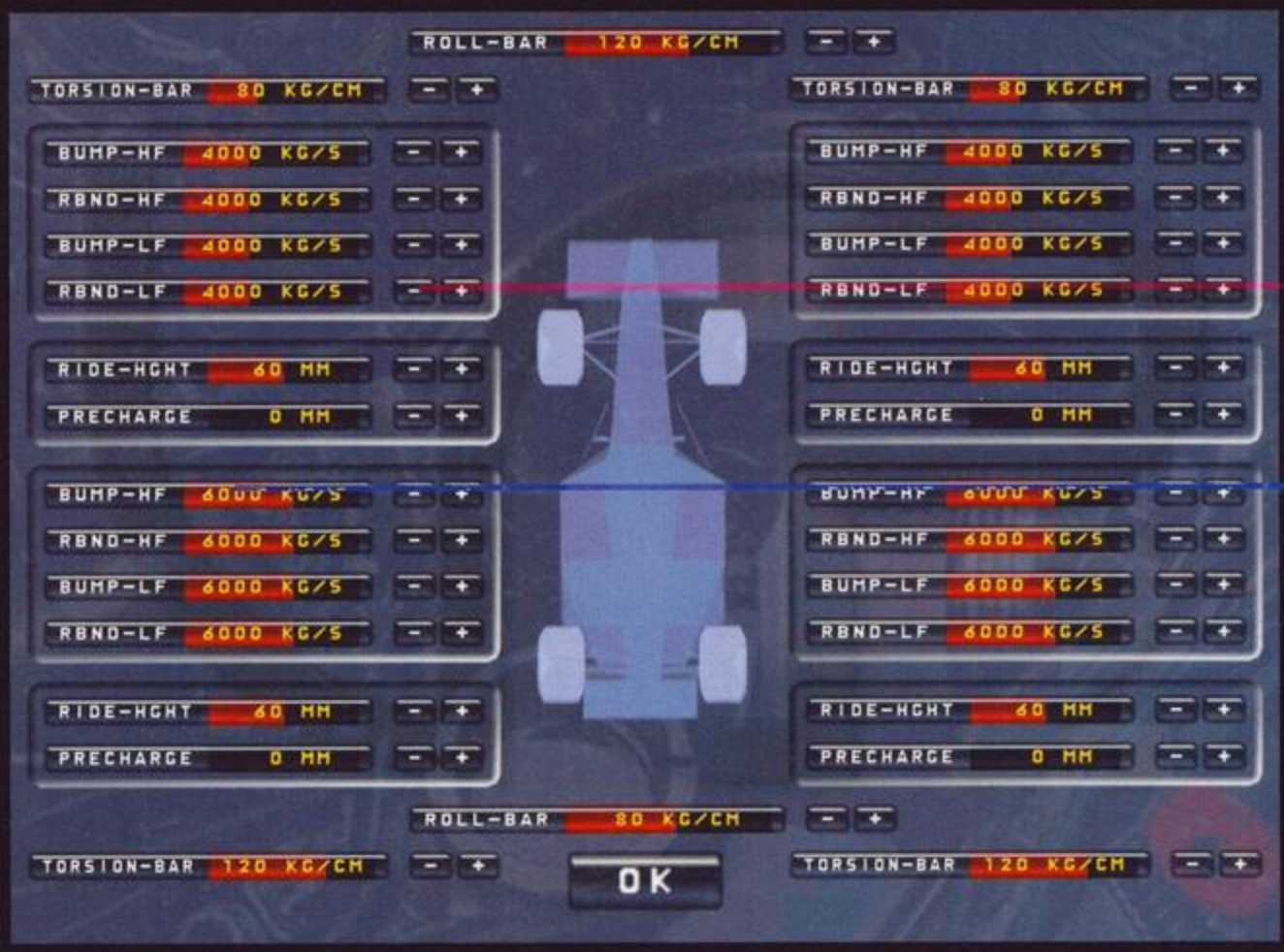
<bot name> suicide	Il bot si suicida
<bot name> dance	Il bot danza
<bot name> jump	Il bot salta
<bot name> get out	Il bot esce dal veicolo
<bot name> taunt	Il bot si imbellisce

Per ottenere il power up di speed aspettate che l'adrenalina arrivi a 100 e cominci a lampeggiare, premete velocemente in avanti per quattro volte (tasto W).
Per ottenere la cura automatica aspettate che l'adrenalina arrivi a 100 e cominci a lampeggiare, quindi premete velocemente indietro per quattro volte (tasto S).
Per ottenere l'invisibilità aspettate che l'adrenalina arrivi a 100 e cominci a lampeggiare, quindi premete velocemente due volte lo strafe destro (tasto A).
Per ottenere il berserk aspettate che l'adrenalina arrivi a 100 e cominci a lampeggiare, quindi premete velocemente due volte avanti (W) e due indietro (S).
Per vedere una demo degli effetti particellari, lanciate il file particleexamples.ut2.
Per concludere questa rassegna, ecco come accedere ai personaggi bonus: aprite il file user.ini nella directory system del gioco con il Blocco Note, non prima di avere fatto una copia di backup. Cercate la linea TotalUnlockedCharacters= e modificatela in TotalUnlockedCharacters=Malcolm;ClanLord;Xan
Il gioco è fatto!

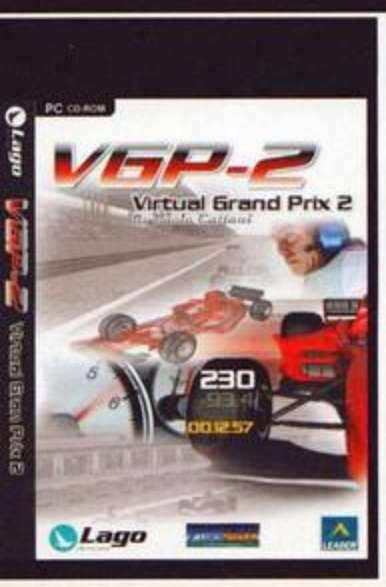
VGP-2

Virtual Grand Prix 2

By Paolo Cattani



REALISMO SENZA COMPROMESSI.



Il più realistico simulatore di corse, personalizzabile come vuoi! Virtual Grand Prix 2 vi porterà direttamente nei box di un team di corse: avrete la possibilità di gestire ogni singola parte della vostra monoposto, personalizzando parametri come l'angolo di sterzata, la sensibilità dei pedali, fino all'assetto di gara. Un'esperienza di gioco unica e irripetibile che vi condurrà dai primi passi sui circuiti di prova, alla conquista del campionato più veloce del mondo.

€ 19.99

Lago LEADER

Tutti i marchi e i diritti sono di proprietà dei rispettivi proprietari

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Nokia, dopo aver lanciato la sua prima console/telefono/riproduttore di MP3, decide di fare tesoro dei suggerimenti e si prepara a sconvolgere, una volta ancora, il mercato dell'intrattenimento mobile. Come? Ma è ovvio, con N-Gage QD!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

Era da qualche tempo che circolavano voci riguardo a una nuova versione di N-Gage, console/cellulare di Nokia. Nessuno però sapeva esattamente di cosa si trattasse: una console tutta nuova? Una rivisitazione della vecchia? Una nuova versione che si affianca alla precedente?

▲ **Il nuovo N-Gage QD ha un design decisamente più accattivante.**

Il nuovo N-Gage QD si affianca, per ora, al precedente e apporta numerosi miglioramenti per quanto riguarda la facilità di utilizzo. Il vecchio N-Gage era stato criticato per alcune scelte sfortunate, come la necessità di smontare mezzo telefono per cambiare la scheda MMC, oppure la scarsa durata delle batterie, o ancora la luminosità dello schermo non esaltante.

Pur non stravolgendo il concetto di cellulare/console, alla Nokia sono riusciti effettivamente a creare l'N-Gage che "doveva essere" sei mesi fa. Innanzitutto troviamo un nuovo design, ora snello e leggero, più vicino alle dimensioni di un cellulare che a quelle di una console di videogiochi come il GameBoy Advance. Più sottile e leggermente più stretto, il nuovo N-Gage QD risulta molto meno "voluminoso" nella tasca dei jeans e l'ergonomia "in gioco" non ne risente affatto. Tecnicamente il prodotto è rimasto lo stesso: l'architettura è, infatti, ancora basata sul sistema operativo Serie 60 (Symbian), identico a quello usato sui cellulari Nokia 3650 o 7650. Anche la memoria interna è rimasta di 3,4 MB, affiancata però da 16 MB di RAM e dalla possibilità (presente anche nel vecchio modello) di utilizzare schede di espansione MultiMediaCard. Rispetto al primo N-Gage non troviamo più la radio FM, ed è anche scomparsa la compatibilità di base con gli MP3. Non potremo più usarlo direttamente, quindi, come lettore multimediale, anche se rimane la possibilità di installare software per Symbian in grado di leggere i file musicali e di riprodurli.

Una delle novità più apprezzate è la nuova dislocazione dello slot di inserimento delle schede MMC. Non dovremo più smontare mezzo telefono, ma potremo sfruttare un comodo slot-in nella parte inferiore del cellulare.

La batteria, che era un po' il punto debole di N-Gage, è stata sostituita con un modello più performante e ora dovrebbe garantire oltre dieci ore di gioco (al posto delle quattro precedenti) e ben undici ore in stand-by. Lo schermo mantiene la risoluzione standard (176x208 pixel) ma la luminosità è migliore e la visibilità rimane buona anche sotto la luce diretta, cosa che non avveniva con la vecchia console. Anche la tastiera è stata leggermente rivisitata: ora i pulsanti principali di gioco (5 e 7) sono posti in rilievo, in modo da facilitarne l'individuazione, e lo stesso vale per la croce direzionale, decisamente meglio sagomata rispetto al passato. Inoltre è stato inserito un nuovo bottone, che permette di lanciare direttamente il gioco, senza la necessità di perdersi all'interno dei menu. Sempre sotto il punto di vista ludico, da segnalare la presenza "nativa" di N-Gage Arena. Grazie a questo software, attraverso la rete GPRS, potremo connetterci con la banca dati, caricare i nostri risultati e vedere quelli degli altri giocatori. Chiudiamo costatando la nuova posizione del microfono e dell'altoparlante, che adesso permettono di impiegare il cellulare nella maniera "tradizionale" e non più di "taglio" come avveniva con il modello precedente. Il nuovo N-Gage QD perde la connettività Tri-Band e opta per una Dual Band classica (GSM 900/1800). Rimane naturalmente il supporto Bluetooth per il gioco multiplayer e la piena compatibilità con N-Gage. Prezzo? 199 Euro.

▲ **Il vecchio N-Gage rimane in produzione, ma è decisamente meno appetibile anche se dotato di lettore MP3.**

◀ **A differenza della prima versione, ora possiamo inserire i giochi tramite uno "slot-in" posto alla base della console.**

THE SIMS BUSTIN'OUT

Piattaforma: Nokia N-Gage
Sviluppatore: Electronic Arts

80

L'infinita e sempreverde saga di The Sims fa capolino anche su N-Gage per la felicità di tutti quelli che sentivano la mancanza del Tamagotchi (il famoso pulcino elettronico da portarsi in giro e accudire che andava tanto di moda qualche anno fa). In questo caso non dovremo fare da balia a un pulcino, ma al nostro alter ego virtuale di turno. Dovremo seguire e comandare le azioni del tizio in questione per farlo integrare al meglio nell'ambiente che lo circonda: al lavoro, a casa, in giro per la città. Rispetto alle versioni per PC e console troviamo un ambiente di gioco più limitato ma comunque molto vario: venti locazioni totali per lo svago e per il lavoro, oltre alla possibilità di personalizzare la propria casa con oltre 150 oggetti disponibili al centro commerciale. La differenza principale con le altre versioni risiede nel metodo di controllo: questa volta comanderemo direttamente i movimenti del personaggio (niente interfaccia punta e clicca). Ci sono otto mini-giochi collegati alla carriera lavorativa e oltre 25 personaggi con cui interagire. La grafica è veramente ben realizzata e presenta un ottimo livello di dettaglio e colori brillanti. Infine possiamo sfruttare la connessione Bluetooth per scambiare con altri giocatori oggetti acquistati o vinti, mentre tramite N-Gage Arena possiamo entrare nella classifica mondiale.

MOBILE SOCCER MANAGER

Piattaforma: Java 2 Mobile Edition
Sviluppatore: 1bitGames

57

Mobile Soccer Manager cerca di portare sui nostri cellulari il classico manageriale di calcio, alla PC Calcio, per intenderci. Purtroppo una serie di alti e bassi non gli permette di raggiungere la sufficienza, anche se l'idea di base è buona. La grafica è molto semplice, ma trattandosi di un titolo per cellulare non è necessariamente un difetto (anche se potevano inserire qualche animazione al posto delle sole schermate fisse). I menù di gioco, benché in inglese, sono di immediata comprensione, ma il vero difetto di questo titolo risiede nella gestione della squadra, lacunosa da più parti. Se a questo aggiungiamo che le squadre che avrete di fronte sono solo sedici, potrete facilmente capire che il titolo targato 1bitGames si dimostra carente anche sotto il profilo della longevità. Mobile Soccer Manager è un titolo che può contare su una buona idea di base (i manageriali si sposano bene con l'utilizzo "mobile"), ma che si scontra con dei limiti tecnici che non gli consentono di esprimersi al meglio. Peccato.

BEATS OF RAGE

Piattaforma: PalmOS
Sviluppatore: Code Jedi

75

Beats Of Rage è un ambizioso progetto che ha preso vita dalla volontà di un valoroso manipolo di eroi (www.codejedi.com). Si tratta sostanzialmente di un emulatore di beat'em up, cioè dei mitici picchiaduro a scorrimento che tanto andavano di moda una decina di anni fa, e che tuttora danno filo da torcere in sala giochi (personalmente ci ho perso una quantità imbarazzante di monetine da 500 Lire...). Sviluppato unicamente per palmari dotati di sistema operativo PalmOS, Beats of Rage presenta, nell'installazione di base, un gioco ispirato al mitico Street of Rages della SEGA. Potremo scegliere tre personaggi e combattere lungo livelli zeppi di nemici da mazzolare a dovere. Ma il bello deve ancora venire, perché se abbiamo sufficiente dotazione di memoria (purtroppo si parla di diverse decine di Megabyte per gioco) potremo installare le ROM di titoli famosi come Megaman, Castlevania e Ghosts'n'Goblins. A parte il problema dell'espansione della memoria (ma una bella SD da 256 MB risolve ogni cosa) è assolutamente esaltante portarsi appresso le conversioni perfette di questi capolavori. Tutti gli ultimi palmari dotati di schermo ad alta risoluzione (320x320 o superiore) sono supportati, non vi resta che fare un salto da sito internet e scaricare il file: è gratuito!

Time Machine

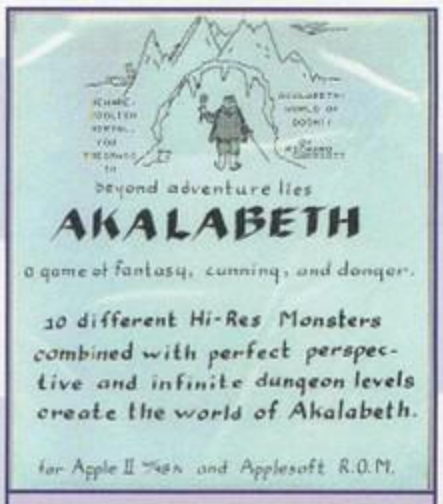
Dario Ronzoni **ildario@xenia.it**

Richard Garriott è stato uno dei personaggi chiave della storia del videogame, il padre della celeberrima serie Ultima, imprescindibile punto di partenza di ogni discussione sul mondo RPG. Ripercorriamo le tappe fondamentali della sua appassionante esperienza.

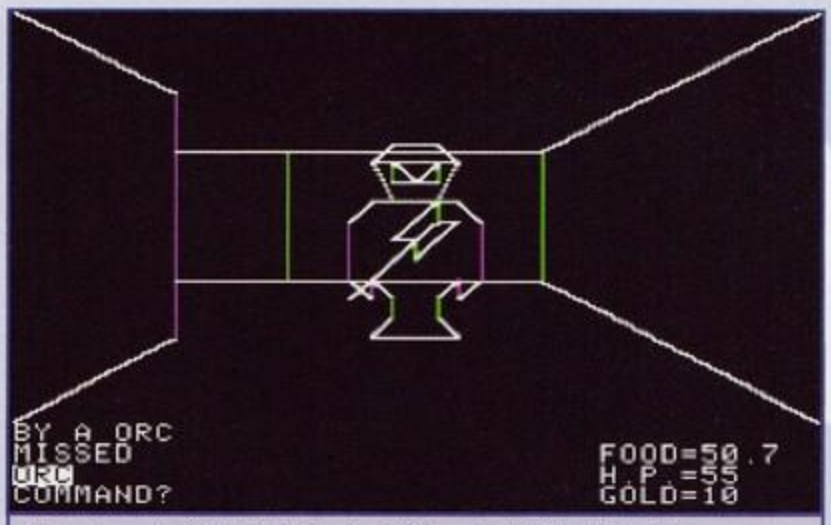
RICHARD GARRIOTT: UN LORD ALLA CORTE DI DUNGEONS & DRAGONS (PRIMA PARTE)

La vita è spesso costellata di episodi apparentemente secondari, semplici passaggi da un prima a un dopo, immagini prive di reconditi significati che possano nobilitare l'esperienza di un attimo. Era l'estate del 1977 quando Richard Garriott, sedicenne figlio di un astronauta della NASA (Owen, assurto agli onori delle cronache nel 1973 per essere rimasto a bordo dello Skylab 3 per cinquantanove giorni), cominciò a frequentare senza troppo entusiasmo un corso estivo di programmazione presso l'università dell'Oklahoma. Il corso si serviva di vecchi e poco potenti calcolatori a schede perforate basati su linguaggio FORTRAN e Richard, già a conoscenza di qualche rudimento in materia, vedeva rapidamente sfumare la possibilità di mettere in pratica un suo pallino segreto: realizzare un videogioco. Sarà tuttavia qualcosa di profondamente diverso e per nulla elettronico a caratterizzare quell'indimenticabile estate.

Le serate degli studenti e delle studentesse del campus erano infatti animate da lunghissime sessioni di Dungeons & Dragons, il gioco di ruolo fantasy ideato qualche anno prima da Gary Gygax. Sessioni che spesso e volentieri terminavano in fugaci ed elettrizzanti appuntamenti galanti nelle stanze del dormitorio... Lord British (così fu soprannominato Garriott dagli studenti più "anziani" per il suo linguaggio particolarmente forbito e per l'accento spiccatamente inglese... o almeno così dicevano) era del tutto a digiuno di giochi di ruolo e l'approccio con D&D, dopo qualche imbarazzo iniziale, lo segnò profondamente. Mondi incantati popolati da mostri, elfi, eroi, maghi e storie affascinanti. Insomma, l'ideale trama per quel videogame che Richard aveva in testa da tempo.



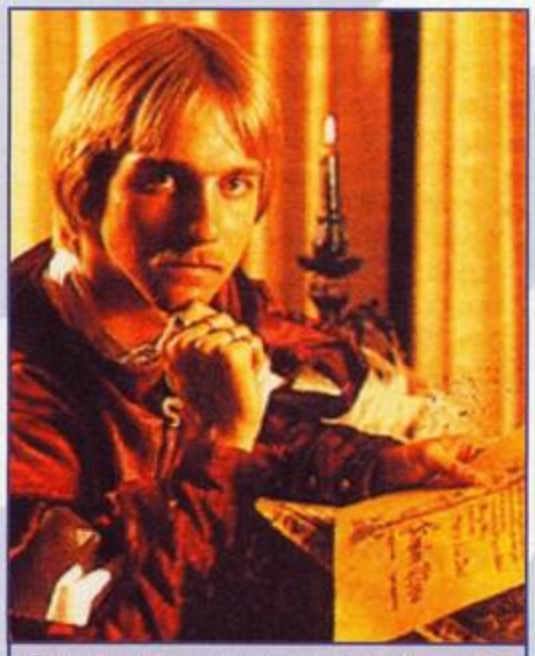
La copertina di Akalabeth fu disegnata dalla madre di Garriott.



Una schermata di Akalabeth, il primo RPG creato da Richard Garriott.

DRAGONI E TELETYPE

Finita l'estate, Garriott tornò nella sua casa di Houston per proseguire gli studi al college di Clear Creek, senza aver dimenticato l'esperienza estiva e il magico mondo dei giochi di ruolo. La casa dei Garriott diventò così un ritrovo sempre più affollato di giocatori di D&D, un punto di riferimento imprescindibile per una comunità ancora piccola, ma in rapidissima espansione. La realizzazione di un videogioco restava tuttavia il principale sogno del giovane Lord British.

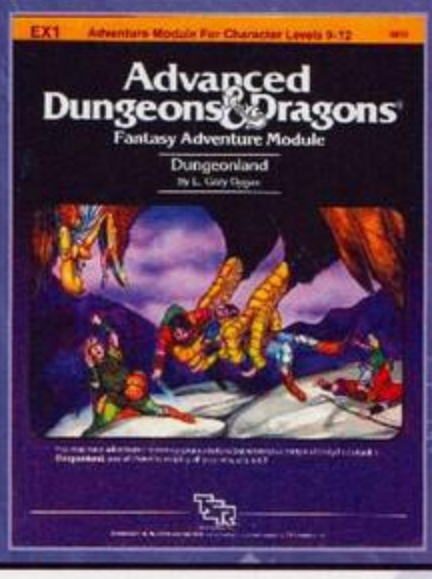


Garriott in una sua tipica posa medievaleggiante.

Grazie ai corsi frequentati in Oklahoma, le conoscenze di programmazione del ragazzo erano molto superiori a quelle degli altri studenti e le banali lezioni di matematica contabile erano diventate ormai un'inutile perdita di tempo. Fu così che un bel giorno Garriott si presentò nell'ufficio del preside con una proposta particolarmente ardita: un esonero dalle lezioni di informatica in cambio dell'accesso al computer della scuola per programmare alcuni giochi elettronici, che sarebbero stati poi valutati come vere e proprie prove didattiche. Con l'utilizzo di una Teletype, un terminale a tastiera collegato a un computer centrale, Richard cominciò così il lungo cammino che lo avrebbe portato, negli anni successivi, a concepire alcuni dei più grandi

DUNGEONS & DRAGONS: LE ORIGINI DI UN MITO

La leggenda vuole che D&D sia nato come variante medievale-fantastica dei wargame da tavolo. Nel 1971 Gary Gygax elaborò una serie di regole per questa tipologia di gioco, battezzandola Chainmail. Nel 1973 David Arneson imbastì sulle regole di Gygax un gioco completo, vero e proprio prototipo di D&D. Il grande successo di D&D portò al fiorire di altri giochi simili e regole non ufficiali, tanto da creare un incredibile caos normativo. Il tutto si risolse con l'uscita di AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), pubblicazione che diede al brand la stabilità e il prestigio necessari per proseguire senza problemi negli anni successivi.



capolavori RPG della storia videoludica. Il primo esperimento in tale direzione fu D&D1, semplice abbozzo costituito da 15.000 righe di codice scritte in fretta e furia. Il progetto iniziale era di realizzare una storia epica che si ricollegasse all'esperienza ludica vissuta in Oklahoma, arricchita dai nuovi racconti scaturiti dalle sempre più frequenti sessioni di D&D organizzate a casa Garriott. Il lavoro di compilazione fu però rallentato dall'accesso limitato al terminale scolastico, cosa che costringeva Garriott a rielaborare mentalmente le operazioni di base, onde prevedere eventuali problemi che sarebbero emersi una volta di fronte al calcolatore. Il sogno del ragazzo aveva un nome ben preciso: Apple II, il primo computer commerciale per uso domestico, da poco uscito sul mercato. Tra una supplica e l'altra, Richard riuscì a convincere il padre ad acquistare la costosa macchina. Ora finalmente poteva contare su un computer tutto suo, disponibile a qualsiasi ora del giorno e della notte.

Don Woods, responsabile assieme a Willie Crowther del popolare Adventure.

AKALABETH: LA CREATURA PRENDE FORMA

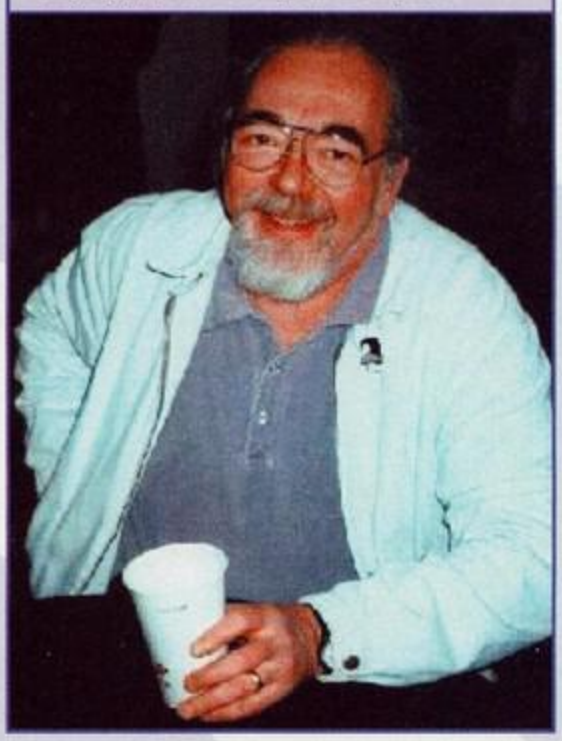
A dire il vero, i giovanili esperimenti di Lord British non erano gli unici tesi a far collimare videogame e giochi di ruolo. Proprio in quegli stessi anni alcune avventure interamente testuali, spesso ispirate a D&D, cominciarono a girare tra le università grazie alle primordiali reti scientifiche ARPANET e PLATO. Probabilmente Garriott nemmeno conosceva Adventure e Zork, titoli già diffusissimi tra studenti e hacker, ma ciò non gli impedì di proseguire con estremo profitto il proprio lavoro. Dopo aver sguazzato per mesi senza troppi risultati tra codici, appunti scritti su fogli di carta e lunghissime sedute di fronte al proprio Apple II, Garriott ebbe l'illuminazione decisiva grazie al contatto con Escape, un semplice gioco vettoriale nel quale l'obiettivo era la fuga da un labirinto. La prospettiva in prima persona e il falso 3D consentivano un approccio assolutamente viscerale con il prodotto ludico, il perfetto "trait d'union" tra D&D e computer che Garriott stava disperatamente cercando. Compilando in Applesoft BASIC con l'aiuto di tutta la famiglia (la madre Helen realizzò i disegni da cui furono tratti i personaggi), a metà del 1979 Richard potè finalmente vedere il proprio sogno realizzato. Il gioco, un hack and slash in prima persona ambientato in una serie di dungeon, aveva come protagonista un impavido eroe a caccia di avventure e tesori, tra ratti giganti e mostri assortiti.

Lord British in tutto il suo splendore...

L'intelaiatura che avrebbe caratterizzato tutti gli RPG successivi era ormai una realtà. Il titolo, Akalabeth, non voleva dire assolutamente nulla, ma a molti il nome riportò alla mente Akallabeth, una parola della lingua Numenoreana di tolkieniana memoria.

L'Apple II fu la macchina sulla quale Garriott realizzò gran parte di Akalabeth.

Gary Gygax, padre di Dungeons & Dragons.



Nel frattempo, in attesa di trasferirsi ad Austin per cominciare l'università, Garriott lavorò per qualche mese presso ComputerLand, una catena di negozi di informatica. Il proprietario, venuto a conoscenza di Akalabeth, convinse Garriott a mettere in vendita la propria creatura al prezzo di cinque dollari a copia. Per evitare di rimanere con pile di dischetti invenduti, Garriott produsse solo sedici copie del gioco per una spesa complessiva di duecento dollari. Dei sedici floppy ne furono venduti quindici, un trionfo agli occhi del giovane programmatore. I trionfi, quelli veri, dovevano tuttavia ancora arrivare. Akalabeth, nel giro di poche settimane, attirò l'attenzione di Al Rimmers, proprietario della California Pacific, una piccola software house di Los Angeles già conosciuta da Garriott per i suoi interessanti prodotti. Per il ragazzo la telefonata di Rimmers fu una vera sorpresa, capace di aprirgli prospettive mai davvero immaginate: scrivere videogame poteva diventare un lavoro. Un vero lavoro!

L'approccio col mondo del videoludo californiano, sospeso tra dollari facili, droghe e vita alternativa, sconvolse non poco l'ingenuo Richard, ma quel che più contava era la presenza di una software house a supporto dei propri lavori. Akalabeth riuscì a vendere ben 30.000 copie sotto le insegne della California Pacific e finalmente Lord British ebbe le possibilità economiche e logistiche per lavorare alla naturale evoluzione di Akalabeth. Le partite a D&D disputate a casa Garriott nei fine settimana erano state l'ossatura del primo videogame di Richard, ma ora l'obiettivo era ancora più grande e ambizioso. Era la fine del 1979 e i giorni scorrevano veloci come le pagine di un romanzo appassionante...

Davvero usa e getta questo angolo di

Bovabyte

....che arreda casa vostra con (dis)gusto!

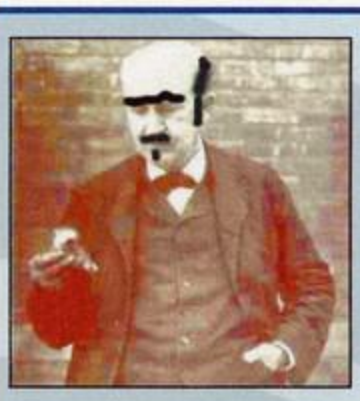
Noi Bovas: bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Anche tu sei uno scienziato? Vieni a esporre le tue teorie sul forum BovaByte+Q.I.Zero

L'ANGOLO DELL'INVENTORE

A CURA DI ANGELICO MEDAGLIA



Eccomi qui, cari i miei lettori, ancora una volta addolorato per l'incredibile menefreghismo con cui una mia fantastica idea (anche stavolta veramente geniale) non è stata minimamente considerata da nessuno, nemmeno dalla ditta Airons di Vigevano, che pure si era inizialmente interessata (mi hanno detto: "Sa, il nostro unico e affezionato cliente non ha ritenuto la sua invenzione abbastanza 'professionaaaaaaleeeee' e così non abbiamo il budget necessario a finanziarne la produzione" - Gente che non capisce un accidente!). Stavolta avevo trovato un modo incredibilmente geniale per risparmiare spazio... per risparmiare tempo... per risparmiare soldi... eppure, la mia nuova invenzione rimarrà per sempre in un cassetto. Tanto vale rinunciare ai sogni di gloria e illustrarla a voi, che almeno mi capite. Ecco infatti rivelata la mia favolosa, economica e grintosa...

STAMPANTE USA E GETTA

È statisticamente dimostrabile che la maggior parte della gente non ha effettivamente bisogno di una stampante: la compra quando si trova nella necessità di stampare qualcosa (per esempio, una relazione aziendale o una tesi), per poi abbandonarla lì a fare la polvere. Nel frattempo, le costosissime cartucce d'inchiostro si seccano, il pigmento scade e deperisce e quel che è peggio spesso va a incrostare fatalmente la testina di stampa, obbligando il malcapitato utente a riportare l'oggetto dal computeraio di fiducia. Normalmente, la sostituzione della testina costa di più di una stampante nuova. A questo dato statistico, aggiungiamo un'altra realtà di fatto: le cartucce d'inchiostro sono care come il fuoco, anche se nei casi più frequenti è sufficiente acquistare due cartucce per pareggiare il conto. Se tali cartucce contenessero una quantità di inchiostro doppia, costerebbero probabilmente come la stampante, se non di più (nota: ci sono già stampanti che costano meno delle relative cartucce, basta guardare nelle offerte dei supermercati).

Tutto questo spazio occupato per niente! Guardate com'è impolverata questa stampante! Se l'avessero buttata via, adesso al suo posto ci sarebbe qualche soprammobile più utile sulla scrivania!

Il prototipo perfetto di una stampante usa e getta: pratica, maneggevole e facile da buttare!

A questo punto, dunque, perché non creare delle semplici stampanti usa-e-getta? Le stampanti, costruite in un materiale plastico riciclabile, sono certificate per un certo numero di stampe, facciamo 3000, dopodichè si butta via tutto in appositi contenitori. Le stampanti esauste verrebbero raccolte, consegnate all'azienda madre, la quale provvederà a rigenerarle per poi venderle sottocosto. In questo modo sarà possibile risparmiare spazio sulla scrivania (niente stampanti lasciate lì a fare la polvere!), potremo portarcele dietro in ufficio (le dimensioni dovranno essere necessariamente ridotte) e con i collegamenti USB non dovrebbe essere neppure tanto difficile farle vedere al computer, sia esso un PC o un Macintosh! È o non è geniale?

PASTOR"S HARRD STUFF

LA ROBBA MOLTO DURA DEL PASTORE!

A volte proprio non mi capiiiscoooo! Sono incontentabiiileeee! (ma va? ndBovas). Ho appena terminato di mettere in ordine il nuovo CED (Centro Elaborazione Dati), ho posizionaaaatooo tutti i miei preziosi seeeerveeeer, anche quelli che formano i cluster, in ordine estetiiicoooo e cromatiiicoooo negli armadi di alluminio che ho fatto costruire su misuuuraaa, anche l'impianto di aerazione è perfettamente funzionaaanteee e mantiene tutto l'ambiente alla temperatura costaaanteee di 17°! Tutti i cavi di rete e di alimentazioooneee, ordinati e tenuti insieme da fascette coloraaateeee, ora passano sotto il pavimeeentooo scomponibile che ho fatto realizzaaareee appositamente per meeeee. Eppure, ancora non sono feliiiceee! Infatti, mi sono imposto come regola assoluuutaaa quella di entrare nel CED solo se vestito in giacca e cravatta e con valigeeettaaa: di certo non posso mettere piede in un ambiente del genere in T-shirt e ciabattoooneee! (e qui ti sbagli, caro Pastore: i CED veri sono popolati da quelli che in ambito lavorativo vengono chiamati "tecnici", e questa categoria di solito è vestita proprio come tu non vorresti! Io sono il primo a non essermi mai presentato al lavoro in giacca e cravatta! ndDavide). Quindi, quello che mi serve è una postazione remoootaaa che mi permetta di accedere ai miei server anche quando sono non presentabiiileee. E qui entra in gioco il problema consoorteee, la quale ritieeeneee (a ragione, ndBovas) inaccettabiiileeeee tenere in casa un computer (dopotutto ne hai 150 nel tuo CED sotterraneo ci pare, no? ndBovas). Avevo inizialmeeenteee pensato a un portatile con connessione wi-fi nascoooostooo o sotto il letto o nell'armadiiiooo, ma queste soluzioni non mi sembravano sufficientemente professionaaaliii, quindi mi sono ovviamente rivolto alla ditta Airons di Vigevano che, come al soliiitooo, ha confezionato un prodotto su misura per meee. Beeelloooooo!

POLTRONA FRAU-NET

Vostra moglie protesta perché volete installare un PC anche in soggiorno? Vi dice che le basta averne uno acceso giorno e notte nella vostra camera da letto? In questo caso ci sono solo due soluzioni all'orizzonte: una separazione per colpa, pratica decisamente scomoda e costosa, oppure un pezzo unico di design che possa migliorare l'estetica del vostro soggiorno facendo morire di invidia le amiche della vostra dolce moglie, ovviamente equipaggiato di computer. Questo prodotto, grazie alla sezione Innovazione e Design della ditta Airons di Vigevano è oggi una realtà. La confezione comprende anche alcune riviste contraffatte di arredamento (come ad esempio "Il Mio Corridoio"), in cui il prodotto viene trattato in termini entusiastici per far digerire più rapidamente la pillola amara alla vostra metà. Tutto quello che dovrete fare è acquistare il prodotto, imboscare le riviste fasulle tra quelle presenti in soggiorno e fare in modo che vengano viste. A quel punto sarete pronti per dire: "Tesoro, ti ho fatto un regalo!" e le mostrerete quello che avete comprato. Per quanto riguarda il computer, un Mac è adatto all'occasione, in quanto più accattivante in termini di design. Dite alla vostra signora che in tutte le case del futuro ci sarà una postazione del genere e che servirà per fare shopping: in questo caso, il computer è praticamente stato messo lì solo per aumentare il piacere estetico della poltrona; sottolineate anche come tutte le sue amiche creperanno di invidia. Difficile che a questo punto vi possa ostacolare, ma in caso contrario offriamo anche un sistema opzionale di condizionamento mentale a domicilio.

Veniamo ora alla descrizione tecnica della Poltrona Frau-Net:

- sedile mobile che permette posizioni da seduto a disteso, sempre con il monitor in bella vista.
- l'imbottitura del sedile, in lattice di qualità, è in grado di raddoppiare il tempo che passate davanti al computer senza danni fisici (quelli mentali non sono contemplati).
- Il piano porta monitor e quello porta tastiera vi seguono ergonomicamente quando spostate il sedile.
- Solida costruzione in alluminio, utile anche per lo scambio calorico del case del computer con l'ambiente esterno.

TECNICAAA 10
SCATOLAAA 10
ESTETICAAA 10
PERFORMANSSS 10

10

Un oggetto di fine arredamento che non può e non deve assolutamente mancare in casa vooostraaaaa!

Produttore:
Ditta Airons di Vigevano
Prezzo: € 10.000
Prezzo opzione condizionamento mentale a domicilio: 15.000 EURO

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Nel Music Machine on line:
Mao's box, Vlad's kingdom,
Tgm in discoteca, concerti,
recensioni ecc..

SPECIALE

PIERO PELU' – SOGGETTI SMARRITI (CGD)

Con un mesetto di anticipo rispetto alla data ufficiale di uscita nei negozi, il 31 marzo ho avuto la possibilità di ascoltare il nuovo, attesissimo lavoro di Piero presso la sua casa discografica. "Soggetti Smarriti" segue i precedenti due album da solista del buon Pelù ("Né buoni Né Cattivi" del 2000 e "UDS" del 2002) e costituisce, nelle intenzioni dell'artista, un punto di arrivo, una serenità ritrovata, un viaggio, un'analisi interiore e a livello di relazioni interpersonali, dopo le emozioni e la rabbia espresse nel suo primo esperimento senza i Litfiba e il successivo momento di critica sociale di cui invece trasudava "UDS". Dopo un primo ascolto, le canzoni che però maggiormente hanno colpito la mia attenzione sono state quelle che, secondo il mio parere, meglio caratterizzano Piero e il suo modo inconfondibile di fare musica, al di là di percorsi e maturazioni varie: "Vivo", "Dea Musica", "Anima Animale", "Soddisfazioni" recuperano la parte rock dell'artista, la esprimono con ricorso a fragorose chitarre e ritmi sincopati, con attacchi trascinanti che, soprattutto in "Soddisfazioni", già preannunciano poghi epici durante i concerti del tour che partirà da Luglio... "Occhi", "Esco o Resto" e "Anche a Piedi" non suscitano in me particolari emozioni mentre la title track e il singolo, "Prendimi così", che stiamo già canticchiando da settimane, risultano piacevolmente coinvolgenti. Strepitosa la cover di "Re del Silenzio", tratta da "17 Re" e inclusa nel CD, una vera pietra miliare della musica che, anche se rimaneggiata, non ha minimamente perso la sua eccezionale atmosfera, mantenendo inalterato il suo valore evocativo e, gettando anche un velo di malinconia sui ricordi di chi, come me, ricorda la splendida e irripetibile produzione litfibiana degli esordi. Testi a volte troppo semplici (io adoro l'ermetico esprimersi delle liriche di Piero!) e un "ammorbidimento" sonoro (lo preferisco rockettaro!) mi hanno lasciato sulle prime un po' perplessa, ma naturalmente mi riservo di effettuare ulteriori ascolti per smentire le mie impressioni iniziali. Evoluzioni personali e artistiche a parte l'importante è stato verificare che comunque un'icona musicale come Piero resta sempre quello che noi amiamo, speciale, lontano dai cliché della musica leggera e dalla standardizzazione generale che grazie al cielo non gli appartiene.

Roberta Zampieri

L'INTERVISTA

MUSIC MACHINE

PIERO PELÙ

E' il primo Aprile e, per mia fortuna, non è uno scherzo: questa mattina infatti ho passato una bell'oretta ospite di Piero a chiacchierare del suo ultimo album, e non solo... Tra biscottini e succo d'arancia, cortesemente offerti dal sempre cordialissimo e, a giudicare dalla "scapigliatura", appena sveglio Pelu', abbiamo iniziato il nostro incontro discorrendo del CD per finire col parlare di calcio!

Roberta Zampieri

TGM: Il terzo album da solista cosa rappresenta? Un'ulteriore tappa nel percorso delle tua maturazione di uomo e artista o un punto di svolta rispetto a quanto fin qui proposto?

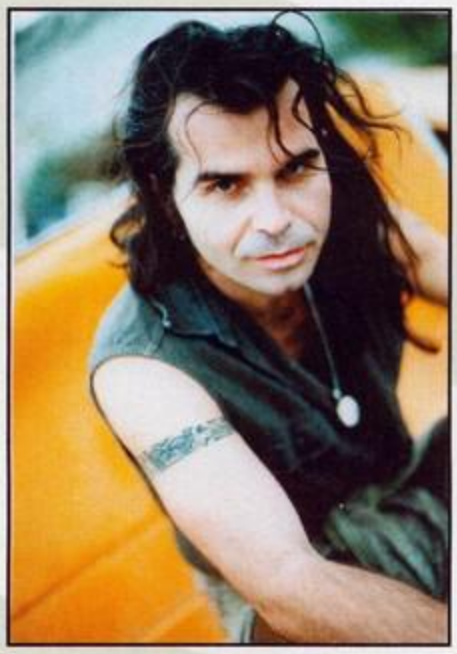
Piero: La tranquillità interiore è il filo conduttore di quest'ultimo periodo della mia vita. Aver ingoiato i veleni delle separazioni coi Litfiba e aver superato le turbolenze della mia vita sentimentale ha decisamente giovato a questo lavoro, più introspettivo rispetto ai precedenti: "UDS" aveva fotografato un momento storico, era un album "militante"...e definirlo tale è anche riduttivo a ben vedere.... "UDS" parlava dell'ingenuità di voler affrontare muro a muro una realtà inaccettabile, in questo CD c'è l'illusione di poter fronteggiare questo stato di cose partendo dall'interno di ognuno di noi. Il tour di "UDS", particolarmente lungo e faticoso, mi è stato estremamente utile per recuperare le mie radici, per rievocare gli spiriti benigni che accompagnano quelle sensazioni che si erano un po' affievolite. E così, di ritorno dal tour, ho scritto "Soggetti Smarriti" di getto, come sempre accade, perché l'istinto è per me un elemento fondamentale, stabilendo un record "personale", avendolo scritto e prodotto nel minor tempo rispetto a qualsiasi altro mio precedente disco.

TGM: Perché "Soggetti Smarriti"?

Piero: Perché mi rendo conto di vivere in un momento in cui è difficile avere delle certezze, se mai ne abbiamo avute, e mi sento davvero smarrito... Avere la coscienza di questo è comunque un buon inizio per ritrovarsi, per sapere quello che vorremmo senza che siano gli altri a dircelo... Questo insicurezza ha ispirato tutto il disco.

TGM: Perché la decisione di includere un brano di "17 Re", riarrangiato, nel tuo nuovo lavoro? Si tratta di un pezzo che ha un significato particolare per te, oppure un modo per creare una continuità tra la tua carriera attuale e il tuo passato con i Litfiba?

Piero: Entrambe le cose. Musicalmente si trattava di un bene mai valorizzato abbastanza e il cui testo si avvicina più di qualsiasi altro al mio stile attuale. L'arrangiamento originario, troppo veloce, non rispecchiava quella che, nelle nostre intenzioni, doveva essere una ballad, cosa che invece ora è perfettamente riuscita. Naturalmente si tratta anche di un gioco di continuità, del naturale prosieguo del passato poiché in "Soggetti Smarriti" alla fine, nonostante suoni e arrangiamenti siano cambiati col tempo e siano stati attualizzati, ho recupero lo stile dei Litfiba.



TGM: E per quanto riguarda gli altri pezzi dell'album?

Piero: Ho parlato soprattutto di me, di quello che succede quanto una storia sentimentale finisce, che è un po' il tema ricorrente nei testi. Ci sono continui riferimenti alla donna e alla musica ("Dea Musica"), tra le quali ho creato un parallelo, perché ho sempre felicemente confuso la donna con la dea musica, entrambe irrinunciabili mie muse ispiratrici...

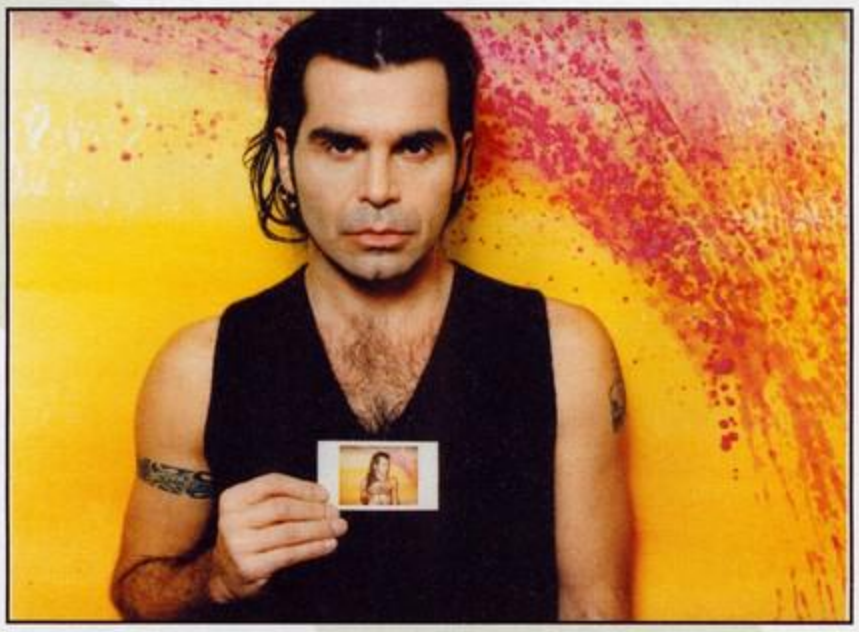
E all'improvviso, non chiedetemi attraverso quale tortuoso percorso, ci troviamo a ricordare le fiabe sonore ascoltate da piccoli con

l'antidiluviano "mangiadischi", e iniziano così con le inevitabili considerazioni sul panorama musicale attuale...
Piero: In quest'ultimo periodo mi ritrovo a canticchiare per ore le stesse tre note...un esercizio purificatorio, senza bisogno di ulteriori input. In effetti assistiamo ad un abuso di utilizzo della musica senza che le venga dato però il giusto peso...Viene usata come un riempitivo: anche a Sanremo, ad esempio, viene dato risalto a tutto senza invece scavare nelle canzoni, come sarebbe giusto fare...

TGM: A quando il prossimo tour?
Piero: Da Luglio. La formazione che mi accompagna ormai da tempo, la Supercombo, è rimasta quasi invariata, eccetto alle tastiere, dove Roberto Terzani è stato sostituito da Michele Braga, un giovane tastierista romano molto bravo e preparato, essendo un grandissimo fan dei Litfiba! Terzani, anche su mie insistenze essendo un grande amico, ha finalmente trovato il coraggio di dedicarsi a un progetto solista a cui lavorava da tempo e a cui tiene molto! In fase di registrazione in studio invece abbiamo dovuto sostituire Franco Caforio, affetto da gotta, con Roberto Guardi, batterista della PFM. Mi fa piacere segnalare anche la partecipazione di Gianni Maroccolo, membro della prima formazione dei Litfiba, nella realizzazione della ballata conclusiva dell'album, "Anche a piedi", un amico che ho perso di vista solo nei 2/3 anni successivi al suo abbandono del gruppo ma che poi è tornato ad essere tale.

TGM: Il booklet è molto "litfibiano" : la grafica, le foto...
Piero: In effetti sì. Le foto fanno riferimento in particolare agli elementi che hanno caratterizzato il mio lavoro in studio negli ultimi tempi. Inoltre è stato inserito un buono sconto per effettuare acquisti presso il merchandising ufficiale. Sul CD troverete invece una traccia-rom d'animazione realizzata da Barbara Bundu, una computer arist molto brava, a cui manca il commento sonoro per il quale ho indetto un concorso: chiunque potrà parteciparvi realizzando una musica personalmente o proponendone una mia in modo da completare questa mini storia animata, il tutto tramite il mio sito nella sezione "Art n' Roll".

TGM: Amnesty International, Greenpeace, WWF... Sostieni e partecipi ancora in prima persona a iniziative sociali?



Piero: La collaborazione con queste e altre associazioni continua, ed è un impegno costante, anche quotidiano, senza per questo che dietro ci sia ogni volta la costruzione di un evento. L'impegno civile è una cosa che si mette in pratica ogni giorno, con piccoli gesti, utilizzarlo per rendersi maggiormente "visibili" come personaggi pubblici è riduttivo e offensivo nei confronti di chi pratica volontariato sul serio.

TGM: E con la tua squadra di calcio, la TNT, come procede?
Piero: La formula vincente della nostra squadra è costituita dal fatto che non abbiamo pretese... si tratta soprattutto di un gruppo di amici che si trovano per stare insieme e per solidarietà, e che a volte incorrono anche in una serie di figuracce...

Dopo aver riposto il blocchetto degli appunti e la penna (il registratore aveva deciso di morire proprio mezz'ora prima dell'intervista), concludiamo l'incontro scambiandoci qualche battuta sulla sfortuna di essere entrambi tifosi un po' frustrati e un bell'abbraccio...alla prossima allora!!!!!!!!!!
www.pieropelu.com
Roberta Zampieri

SPAZIO ITALIA

GIANNI MAROCCOLO – A.C.A.U. LA NOSTRA MERAVIGLIA (Black Out/Universal)

Dolce. Intimo. E morbidamente elettronico. Raggi di luce ad attraversare le onde di un mare turbato fino ad incontrarne il fondale. La ricerca di un equilibrio. La luminosità di un caldo sole e il chiarore di una tenera luna a diffondersi. Mai ad accecare, mai ad aggredire. E largo spazio all'immaginazione, lentamente, a rallentare il reale... Cadenze ritmiche simili e lievi cambi di accenti; la psichedelica intermittenza dei fari e l'andamento delle maree: i due binari su cui viaggiare. Musica ed acqua ad unire fredde tecnologie e calde relazioni umane. Alchimia d'incontri. Idee e visioni a raccogliersi. A.c.a.u. come suggestione, A.c.a.u. come varietà di umori. A spegnere coscienza e volontà, "La nostra meraviglia": il senso del contatto con la propria ricchezza. Quella più profonda, quella più segreta. Senza una direzione definita a priori fluiscono suoni. Con una direzione sempre movimentata scivolano note. Prima dimora, l'ipotesi di un album strumentale. Seconda, ed ultima, lo specchio nel quale si riflette un cammino artistico. Uno specchio a più voci: multisolista, come lo definisce l'ex bassista dei Litfiba e poi artefice di uno storico incontro (i C.S.I.) con gli ex-CCCP Giovanni Lindo Ferretti e Massimo Zamboni, come lo interpreta lo stesso produttore e discografico che lanciò i Marlene Kuntz, e come lo intende il suo "padre ufficiale": Gianni Maroccolo. E perché definire così il proprio progetto? Perchè A.c.a.u., mai nato (e sempre esistito), cornice che prende forma attorno ad un disegno fatto di paesaggi, viaggi color Bjork ("Infondo" – Fiamma), sogni (in)quieti ("Night and Storms" – Franco Battiato), fiabe ("Da raccontarti all'alba" – Lorenzo Cherubini), ricordi che sfidano il tempo ("Meloria's ballad" – Cristina Donà, brano scelto come primo singolo estratto dal disco perché ne racchiude tutte le caratteristiche) e parole

semplicemente sussurrate a far provare brividi intensi ("Deriva finita" - Cristiano Godano), è la naturale evoluzione di amicizie ed incontri di una vita. Una vita speciale. Con un basso elettrico sul fondo del mare e le note attorno. Con amici nel profondo del cuore e le note a far da cornice. Ed è proprio con la collaborazione di un amico di vecchia data che comincia il viaggio: Piero Pelù. Un inizio talmente convincente da far sembrare che i due non abbiano mai smesso di lavorare assieme dal lontano 1989. E a seguire la prima meraviglia, Raiz (Almamegretta). Energico ed intenso. Come gli altri episodi del viaggio. Tasselli unici che si legano perfettamente fra loro a formare un puzzle. Un puzzle senza inizio né fine. Un'esperienza così intima e profonda quasi a rappresentare un riparo, un rifugio. Un indimenticabile vagare nel fondo del mare in compagnia di "amici" come Carmen Consoli, che nel suo brano ("Carezza d'autunno") riesce a concentrare meravigliosamente l'elemento marino che pervade l'intero disco, Manuel Agnelli degli Afterhours, Giorgio Canali, Andrea Chimenti (ex-Moda), Ginevra Di Marco, Federico Fiumani dei Diaframma, Francesco Renga. E, immancabile, come a chiudere un cerchio, un Giovanni Lindo Ferretti decisamente sperimentale con un brano ("S'ostina") che può essere considerato il testamento spirituale dei P.G.R. (recentissima è, infatti, la dipartita dal gruppo di Ginevra Di Marco e Francesco Magnelli). E' questa "la nostra meraviglia": un'idea che prende forma dalla nobile "incapacità" di scrivere musica in modo solitario direttamente dalla testa di una delle figure chiave della musica italiana alternativa degli ultimi decenni. Un'idea indimenticabile. Dolce. Intima. E morbidamente elettronica.
www.universalmusic.it
www.giannimaroccolo.it
Alessandro Sozzi **lamelight@tin.it**

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

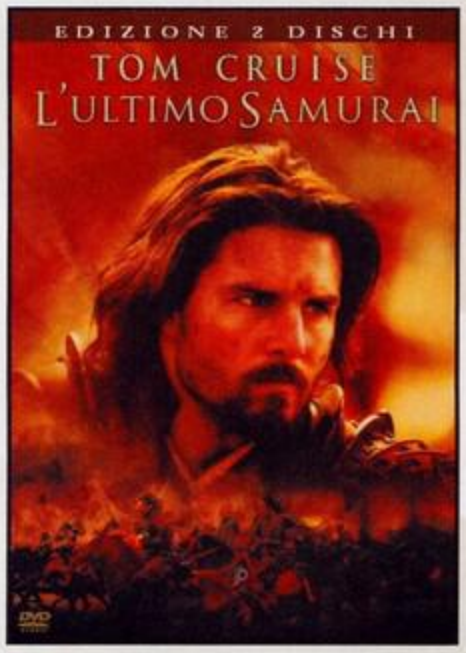
TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai visto un capolavoro? Vieni a discuterne nella sezione Movie Machine del Forum di TGM Online!

Certo mischiare un capolavoro di epica eroica con tredicenni sbandate o gay di Manchester potrebbe sembrare irriverente. Ma insieme ci sono anche i moderni "eroi" di S.W.A.T e la lotta per la rivincita morale di Seabiscuit, sempre alla ricerca di quei Grandi Ideali per i quali vale la pena vivere e sacrificarsi. In fondo tutti, per affrontare degnamente l'esistenza quotidiana, dobbiamo essere un poco eroi (Bowie...).

MOVIE MACHINE

L'ULTIMO SAMURAI (THE LAST SAMURAI)



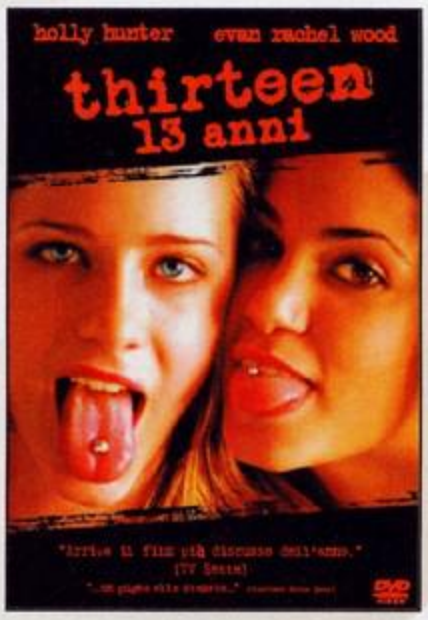
Verso la fine del 1800 molte cose stavano cambiando in Occidente come in Oriente. Valori come onore, dignità, responsabilità venivano considerati sorpassati, se non di ostacolo al progresso. Nathan Algren, capitano dell'esercito americano, reduce da troppe battaglie sbagliate e Katsumoto, nobile samurai ancorato a tradizioni arcaiche in via d'estinzione, si incontreranno per uccidersi e finiranno per combattere fianco a fianco, in nome della loro dignità di uomini. Ma quando la cavalleria carica contro le mitragliatrici l'esito è scontato. Grandiosa produzione, fortemente voluta da Cruise e da Zwick, il film è stato girato in Giappone e Nuova Zelanda. In un'epoca come la nostra, dove sembra che la massima aspirazione sia fare la commessa o comparire in tv a qualunque costo, storie che parlano di grandi valori etici risultano inevitabilmente affascinanti. Forse questo è stato uno dei motivi del successo di questo film, al di là della bravura degli interpreti, della bellezza formale dei costumi e della scenografia e delle emozionanti sequenze di combattimento. Immagine pulitissima, nitida e ben definita, nella bellissima fotografia originale. Audio molto efficace, per potenza e dettaglio. Extra abbondantissimi, quasi tre ore: numerose interviste con Cruise e Zwick, un video diario di Zwick e vari speciali molto interessanti, fra cui uno sulla vera storia dei Samurai, paragonata alla finzione nel film.

SCHEDA

Regia: Edward Zwick
Cast: Tom Cruise, Ken Watanabe, Timothy Spall, Hiroyuki Sanada, Bill Connolly
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, italiano non udenti
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 2
Anno: 2003
Extra: commento del regista Edward Zwick; Tom Cruise: il percorso di un guerriero; diario di produzione del regista Edward Zwick; realizzare un film epico: ne parlano Edward Zwick e Tom Cruise; Hollywood e la storia : l'ultimo Samurai; questione di dettagli: la progettazione grafica di Lilly Kilvert; la seta e la corazza: i costumi di Ngila Dickson; l'addestramento dell'esercito imperiale; da soldato a samurai: le armi; Bushido, la via del guerriero; due scene eliminate; le prime in Giappone; trailer; inserti speciali per DVD-ROM

€ 29,99

THIRTEEN



Una volta storie così avrebbero avuto protagonisti perlomeno diciottenni. Qui l'età media è tredici anni. C'è di che spaventarsi o scandalizzarsi, come d'altronde hanno fatto la stampa e molti genitori all'uscita del film. Tracy è poco più che bambina e ha genitori separati (e ti pareva...): Mel, la madre, è affettuosa, volonterosa ma troppo amichevole e simil-hippie, pertanto nociva; la scuola si dimostra eccessivamente permissiva; amichette nefaste e compagni assatanati di sesso e droga completano uno scenario desolante. Cosa può succedere a una ragazzina insicura e in cerca di conferme superficiali? Di tutto, in una discesa agli inferi che forse si arresterà (forse...) quando ormai le cose sono andate troppo avanti. L'estrazione sociale dei protagonisti è in questo caso medio-bassa, ma pare che le cose non cambino affatto con l'aumentare del reddito, anzi. Per averne una conferma vedere i film di Gregg Araki e leggere "Acqua dal sole" di Bret Easton Ellis, quello di American Psycho. Molto brave le giovani interpreti, la bella e innocente Evan Rachel Wood e Nikki Reed, che ha contribuito anche alla sceneggiatura. Ottima Holly Hunter, nella parte della madre, ancora in fondo ragazza, alle prese con molti problemi personali. Dirige Catherine Hardwick, al suo primo film, che le è valso la vittoria al Sundance e al festival di Locarno. Immagine molto pulita e nitida, nei colori originali vivaci; audio molto efficace, ben distribuito e forte, per essere principalmente un film di dialoghi. Extra discreti.

SCHEDA

Regia: Catherine Hardwick
Cast: Evan Rachel Wood, Holly Hunter, Nikki Reed, Deborah Kara Unger
Distribuzione: Fox
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 1.85:1
Audio: DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista; speciali: intervista con Rodriguez; dentro i Troublemaker Studios; 10 minuti di scuola di cucina; una serata con Rodriguez; il viaggio di un anti-eroe; il buono, il brutto e il cattivo, dentro KNB EFX; contenuti per DVD-ROM

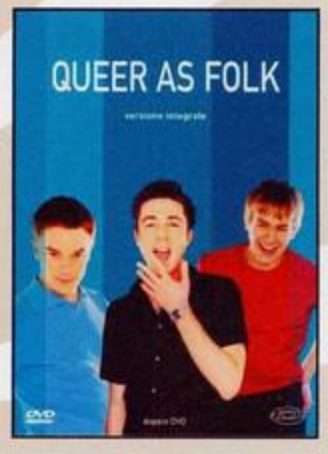
€ 20,49

QUEER AS FOLK

SCHEDA

Regia: varie
Cast: Aidan Gillen, Craig Kelly, Charlie Hunnam
Distribuzione: Dynamic
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano
Schermo: 1.78:1
Audio: DD 2.0
Dischi: 2
Anno: 1999
Extra: biografie; schede del personaggi; galleria fotografica; trailer vari
€ 40,00

In Italia a rompere gli argini c'è stata la serie tv di successo planetario Will & Grace. Raccontando con humor e discreto realismo la vita della strana e simpatica coppia di single, ha osato affrontare il tema della vita dei gay (anglosassoni e sempre di discreto livello sociale) aldilà delle solite tematiche eccessivamente tragiche (AIDS e/o emarginazione e problemi sociali) con gli stessi meccanismi esistenziali degli etero. In questa serie tv di grande successo si racconta la frenetica vita notturna di Stuart, Vince e Nathan, ma anche le loro esistenze quotidiane: lavoro e rapporti con le famiglie e con gli amici "normali". Una specie di versione brillante di Sex and the City "diverso". Molto esplicita nel mostrare l'intimità dei protagonisti, la sceneggiatura ha il pregio di raccontare la vita vera di "queer as folk", i gay come gente normale.



Oltre a questi due DVD con otto episodi è reperibile anche un terzo disco contente due puntate successive, girate nel 2000. Sono comprese anche diverse scene tagliate dalla censura. Immagine pulita, nel complesso ben definita, nonostante molte scene difficili, nei locali o notturne. Audio semplicemente stereo, con qualche effetto posteriore nella valida colonna sonora. Extra scarsi ma informativi.

S.W.A.T. Squadra speciale anticrimine (S.W.A.T.)

SCHEDA

Regia: Clark Johnson
Cast: Samuel L. Jackson, Colin Farrell, Michelle Rodriguez, LL Cool J
Distribuzione: Columbia
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, inglese n.u.
Schermo: 2.40:1
Audio: DD 5.1 Dischi: 1
Anno: 2003
Extra: commento regista e cast; commento tecnico e degli sceneggiatori; anatomia di una sparatoria; SWAT i veri poliziotti; 8 scene eliminate; il ponte sulla Sesta strada; i suoni di SWAT; le gag; dietro le quinte; filmografie; trailer
€ 25,20

Jim Street (Farrell) insieme all'amico Brian (Jeremy Renner) commette una grave imprudenza durante un intervento. Viene duramente punito, anche per l'ostilità del Capitano Fuller. Mentre Brian si dimette disgustato, Jim, più riflessivo, decide di rimanere,anche se degradato, per avere un'occasione di riscatto.L'entrata in scena del Sergente "Hondo" Harrelson (Samuel L. Jackson), uomo di grande valore, anche lui in perenne rotta di collisione con le Autorità gliene fornirà l'occasione. Dopo un duro addestramento i due dovranno rendere operativa una squadra appena costituita per fare fronte comune contro Alex Montel (Olivier Martinez), un narco trafficante che ha promesso 100 milioni di dollari a chi riuscirà a farlo evadere. Contro la squadra si scatena una vera guerra di delinquenti di ogni razza, fra i quali c'è anche Brian. Verrà così alla luce il vero spirito della squadra: quello che conta è la coesione del gruppo, la lealtà e lo spirito di sacrificio. Bei discorsi che lasciano un po' il tempo che trovano scadendo a tratti nella retorica. Ottime sequenze d'azione e sparatorie davvero realistiche, con gran dispendio di effetti speciali.

Immagine pulitissima, molto nitida e dettagliata. Colori brillanti e ottimo contrasto. Audio dettagliatissimo, molto potente, che garantisce un coinvolgimento costante e assoluto. Extra molto abbondanti e vari: lavorazione, effetti speciali, la vecchia serie tv, le gag, più un originale "speciale" sul mixaggio dei suoni e sulle armi.

SEABISCUIT

Concedetegli una chance nella vita, almeno una, e anche il più miserabile perdente potrà trovare un occasione di riscatto. Questo è il messaggio morale che ci viene trasmesso da Seabiscuit, storia di personaggio spezzati dalla vita. Siamo in America, durante la Grande Depressione degli anni '30: Seabiscuit è un cavallo di razza, ma infortunato, mentre Red, un ragazzo la cui famiglia è stata spazzata via dalla crisi economica, è costretto a improvvisarsi pugile e poi fantino per sopravvivere. Tom è un uomo solitario, che ormai campa di espedienti, ma grande intenditore e appassionato di cavalli. Charles è un industriale, spezzato dalla morte del figlioletto. Il loro fortunoso incontro darà a ciascuno un motivo per ricominciare a vivere, lottare, vincere. Di pari passo con la narrazione, sono state montate immagini storiche della nazione americana in quel buio periodo, devastata dalla miseria, con milioni di persone ridotte in miseria, umiliate e sconfitte. Nel film viene anche ben descritta l'evoluzione dei mezzi di comunicazione di massa, allora principalmente stampa e radio, usati per distrarre e consolare le masse dalle proprie sventure. Ben recitato da un sempre ottimo Jeff Bridges e da Tobey Maguire, alla ricerca anche di ruoli "normali" al di fuori dell'Uomo Ragno Ottima anche la prova di Chris Cooper, per anni attore da cinema indipendente(Oscar per Il ladro di Orchidee) che con le altre ha decretato il successo del film in America. Immagine perfetta, per pulizia e definizione, con colori molto caldi. Ottimo anche l'audio, pieno e assolutamente coinvolgente. Manca la traccia in francese, indicata sulla fascetta. Extra interessanti: c'è anche la vera gara di Seabiscuit, del 1938.

SCHEDA

Regia: Gary Ross
Cast: Tobey Maguire, Jeff Bridges, Chris Cooper
Distribuzione: Buenavista
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese, inglese non udenti, croato, sloveno
Schermo: 2.35:1
Audio: DTS 5.1/DD 5.1
Dischi: 1
Extra: commento del regista; making of: portare la leggenda nella vita; filmati: anatomia dei momenti di un film e Seabiscuit contro War Admiral
€ 27,50

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party

Ho sentito dire che questo mese dovrebbero iniziare gli Europei. Che importa, dico io, non sapevo nemmeno che l'Italia si fosse qualificata (adesso faccio la gufata: perderà in finale ai rigori)... Se volete affrancarvi dalla schiavitù calcistica che affligge la popolazione italiana, io sono qui per presentarvi qualche alternativa più o meno valida.

R-TYPE FINAL

Dopo i gloriosi trascorsi di R-Type Delta su PSX, la saga più popolare della Irem approda anche su PS2, mantenendo immutate le caratteristiche base. R-Type, in un certo senso, è l'apoteosi dell'autoriciclaggio, il trionfo della minestra riscaldata, il grido di vittoria del già visto. Tuttavia, non dimentichiamocelo, è anche l'inventore primo di buona parte della roba che ricicla, che è poi stata più volte copiata in tonnellate di altri shoot 'em up. Già, perché R-Type Final è un classico shooter a scorrimento orizzontale: manovriamo una navetta che se ne va in giro per uno schermo e spara contro tutti i nemici che si ritrova di fronte. Avversari grossi e spettacolari, per di più conditi da alcuni effetti del fondale davvero notevoli, ma gravati però da una calibrazione della difficoltà non sempre ottimale, come è nella tradizione di R-Type: anche in questo ultimo capitolo ci sono infatti diversi passaggi molto frustranti, che richiedono più tentativi per essere superati. Non manca il solito Pod, che da sempre segue qualsiasi R-Type: anche stavolta ha la funzione di fare da scudo contro i colpi nemici e di essere potenziabile, fungendo quindi da "cannoniere" per tre diversi tipi di arma, ciascuno dei quali ha precise caratteristiche. A propria volta, queste tre tipologie di fuoco variano a seconda della navetta che utilizzate e qui viene il bello: ne sono presenti un centinaio! All'inizio, però, potrete usarne solo tre: le altre arriveranno con il tempo e con il proseguimento del gioco. La forza di R-Type Final è la stessa degli altri: la giocabilità. Il reparto grafico, per quanto pieno di effetti speciali, pesa parecchio sulla PS2 e questo è causa di diversi rallentamenti (niente di particolarmente fastidioso, comunque). D'altra parte, se si riesce a non farsi frustrare troppo da certi nemici, R-Type Final si rivela un titolo molto divertente, benché non mostruosamente longevo. È però vero che sembra un prodotto pensato in buona misura per i nostalgici che non si sono ancora stancati del classico gameplay alla R-Type: chi è abituato ai giochi più moderni potrebbe trovarci troppe similitudini con qualcosa di già visto, magari prendendo l'ispiratore per una copia. In ogni caso, se R-Type è riuscito a sopravvivere per tutti questi anni, passando dal coin-op vetusto alle console moderne, è perché riesce a suscitare un divertimento che pochi altri offrono.

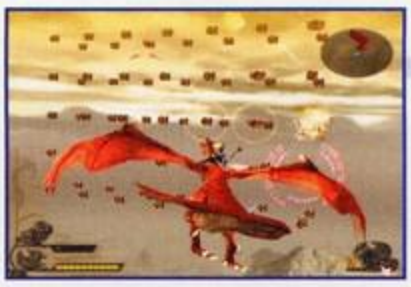
WORLD WAR ZERO

Fate finta di essere nel 1964. Fate finta che la guerra cominciata nel 1914 non sia mai finita. Da ormai cinquant'anni le nazioni si combattono in un conflitto interminabile e adesso il fulcro della lotta è un improbabile dittatore russo, che vuole conquistare il mondo a capo di un'armata orientale. Per sostenersi in questa lotta infinita, le nazioni hanno cominciato a quotare in borsa i propri eserciti, con il risultato che una singola sconfitta in battaglia può ridurre un paese sull'orlo della crisi economica. Il giocatore si dovrà muove proprio in un contesto simile, mettendosi ovviamente dalla parte dei buoni (cioè gli occidentali). World War Zero è un FPS, genere che su PS2 è sempre stato piuttosto quotato, sebbene in molti siano pronti a denigrare il joypad come massimo problema dell'umanità quando ci si riferisce ai giochi di questo tipo. Ora, come ben sapete, ci sono sostanzialmente due tipi di shooter in prima persona: quelli che richiedono un po' di intelligenza e segretezza e quelli in cui invece dovete semplicemente sparare senza preoccuparvi troppo delle munizioni (i nemici ne rilasciano in quantità). Ebbene, WWZ rientra in quest'ultima categoria. In realtà, all'inizio di ciascun livello vi vengono comunicate delle missioni da compiere, che dovrebbero conferire un minimo di profondità al gioco. Sostanzialmente, queste missioni sono quasi sempre di natura estremamente lineare e difficilmente comportano deviazioni considerevoli dal percorso principale, sul quale si viene inevitabilmente instradati dal gioco. Il quadro generale del titolo è formato, in buona sostanza, dalla dotazione standard degli FPS su PS2: una realizzazione tecnica complessivamente dignitosa e a tratti buona (non tutti i poligoni convincono appieno, ma molti lo fanno e la velocità di movimento è ideale), una quantità notevole di armi (che sono più o meno le solite, tra fucili da cecchino, d'assalto, armi a ripetizione e varie ed eventuali) e nemici non molto svegli ma resistenti (la localizzazione dei colpi riguarda solo la testa). Un titolo complessivamente di buona qualità, con una giocabilità all'altezza della maggior parte della concorrenza, ma privo di veri e propri spunti di classe o di caratteristiche peculiari che gli permettano di spiccare dalla massa. Resta comunque un gioco gradevole, anche se con alcuni dettagli mal calibrati (è praticamente impossibile trovare una copertura decente per usare il fucile da cecchino).

CONSOLEMANIA CORNER

DRAKENGARD

Io sto ancora aspettando di poter dire "Per ottenere qualcosa, bisogna sacrificare qualcos'altro di pari valore" (non credo che accadrà mai, almeno finché aspetto il mercato europeo); nel frattempo, la Square/Enix ci propina questo Drakengard, rutilante picchiaduro a scorrimento che ricorda molto i vari Dynasty Warriors, anche se non sempre in positivo. La storia, un fantasy puro e semplice, vede per protagonista un tale Caim, che, dopo aver stretto un patto con un drago, si lancia alla salvezza di sua sorella, combattendo contro la solita armata di cattivi mangiauomini. "Armata" non è esattamente un termine usato a caso, visto che buona parte del gioco è costituita di combattimenti contro vere e proprie orde di nemici, che vi assalgono da ogni direzione e che dovrete sterminare prevalentemente da soli. Per fare ciò, dovrete ricorrere a una discreta quantità di armi (ne trovate sempre di più proseguendo con il gioco), ciascuna delle quali può migliorare le proprie prestazioni (infliggendo più danni e consentendo di portare più attacchi) con l'esperienza e conferirvi la possibilità di lanciare degli incantesimi distruttivi. In alcune sezioni apposite, potrete evocare il drago di cui sopra e cavalcarlo, approfittando delle sfere di fuoco che espelle dalla bocca per aiutarvi nell'opera di sterminio dei nemici (anche se non è strettamente necessario farli fuori tutti, basta stendere quelli indicati come bersagli indispensabili). Esiste però una discreta parte di livelli in cui cambia tutto: in essi, dovrete guidare il vostro drago come in un qualsiasi shoot 'em up, in volo e in terza persona. A cavallo della bestia, il vostro compito sarà quello di abbattere i volatili nemici, che potrebbero essere creature alate vere e proprie oppure macchine che si librano in cielo. Nonostante sia complessivamente divertente, Drakengard pecca dal punto di vista dell'eccessiva ripetitività dello schema di gioco, che non viene nemmeno attenuata da una sufficiente quantità di mosse. Inoltre, la grande quantità di nemici presenti contemporaneamente su schermo ha obbligato i programmatori a fare delle scelte per mantenere una velocità di gioco accettabile. Nella fattispecie, si notano dei poligoni piuttosto grezzi e un continuo uso di fogging e pop up. Meglio così che rallentare il gioco? Sì, probabile: fatto sta che non è certo bello da vedere e che uno degli ultimi Dynasty Warriors riesce comunque ad avere un maggiore livello di dettaglio. Gioco carino e nulla più.



PS2

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	2
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	2
CARISMA	3

65

HAUNTED MANSION

Avete presente l'omonimo film con Eddie Murphy, già uscito da un pezzo? Ecco, è uscito da un po' per voi che leggete, ma per me che scrivo non si è ancora visto nei cinema (sta arrivando in questi giorni). Di conseguenza ne so ben poco, ma comunque abbastanza per conoscere la trama di questo tie-in, il quale non dovrebbe avere niente a che fare con l'originale. Haunted Mansion è un adventure in 3D, in cui si prendono le parti di un tizio qualsiasi che si gira una casa infestata e deve liberarla dagli spiriti maligni che la tormentano. Il gioco ha uno svolgimento molto lineare: la casa ha una serie di stanze, ciascuna delle quali può essere sbloccata tramite un diverso numero di anime da catturare e immagazzinare. Come si fa? Le prime arriveranno quasi automaticamente: basterà esplorare un po' l'ambiente iniziale e si troveranno degli oggetti che contengono alcuni spiriti da risucchiare e usare per aprire la prima porta. Poi, ogni stanza in cui si entrerà costituirà un ambiente indipendente, in sarà innanzitutto necessario dissipare la presenza dei fantasmi, accendendo la luce (c'è sempre un interruttore) per poi darsi alla ricerca degli oggetti che contengono le anime necessarie a proseguire. Qui viene il difficile: gli interruttori sono infatti messi in posizioni alquanto ardue da trovare, per raggiungere le quali si dovranno risolvere degli enigmi. Per esempio, si dovrà fare in modo che dei piatti volanti colpiscano delle bottiglie, o trovare un sistema per raggiungere una scala apparentemente fuori portata. Oppure, sarà necessario costringere degli spettri a suonare degli strumenti musicali. O, ancora, fare in modo che tutte le palle di un biliardo vadano in buca mentre ci si trova miniaturizzati sul tavolo verde…. La forza di Haunted Mansion sta nelle situazioni non stereotipate che presenta, che riescono a rendere non ripetitiva una struttura di gioco basata su di un singolo canovaccio. Il gioco rende bene la sensazione di avanzamento, trovando nello sblocco delle nuove stanze una ricompensa immediata con cui gratificare il giocatore; è necessario avere un po' di fantasia per capire come risolvere alcuni dei giochetti proposti, senza contare che, mentre ci si prova, si sarà attaccati da spettri, mostriciattoli e nemici vari che metteranno i bastoni fra le ruote. Un buon titolo, quindi, che fa della varietà delle situazioni il proprio cavallo di battaglia; fattura tecnica medio-buona e gran numero di stanze lo rendono un prodotto di un certo rilievo.

PS2 XBOX

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

75

HITMAN - CONTRACTS

Sapete cos'è un contratto? È una di quelle cose che vi costringono a fare ciò che non volete, lasciandovi una bizzarra impressione di esservi messi nel letame con le vostre stesse mani. Per certi versi, quindi, Hitman – Contracts tiene fede al proprio nome. È di fatto il capitolo più controverso della sega dell'Agente 47: più o meno tutti concordano sul fatto che sia un buon titolo, ma molti non hanno gradito la sua impostazione un po' troppo libera. Sulla carta, Contracts è un bizzarro connubio tra stealth game e action in terza persona, nel senso che dovrebbe permettere di affrontare le missioni in vari modi; in pratica, spesso la scelta è obbligata. Ciascun livello di questo titolo propone delle missioni da compiere, sempre comprendenti l'assassinio di qualche individuo particolare (spesso più di uno); d'altra parte, il gioco non si chiama Hitman per niente. Secondo i programmatori, la libertà d'azione dovrebbe essere totale: è teoricamente possibile portare a termine un compito intrufolandosi tra le fila nemiche e arrivando di soppiatto a colpire il bersaglio, o facendo irruzione e sparando a tutti. Dico "teoricamente" perché alla fine la fase stealth tende a lasciarvi pericolosamente scoperti. Se opterete per l'approccio "segreto", infatti, dovrete rinunciare alle armi da fuoco: quando sarete visti, difficilmente potrete procurarvi una pistola prima di essere uccisi. Ne consegue che il giocatore capisce ben presto che l'approccio migliore consiste nel mettersi nei pressi di una porta con un'arma da fuoco, attirarvi i nemici e stenderli uno per uno con calma (possono passare solo uno per volta). Questo non è possibile proprio in tutte le situazioni, ma lo è nella maggior parte… Lo sterminio sistematico, alla fine, è la scelta che paga di più e i travestimenti e la segretezza sono utili al limite come mezzo per superare dei posti di blocco senza sprecare troppe munizioni. Hitman – Contracts si rivela molto buono sotto l'aspetto tecnico, con una grafica parecchio curata; tra l'altro, una volta entrati nello spirito del gioco, è anche divertente. Resta però il rammarico di un'idea sfruttata a metà: la grande libertà promessa dai programmatori si scontra con una struttura troppo restrittiva, almeno su console. Niente di grave, alla fine, ma è stato davvero un peccato.

XBOX
PS2
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 4
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3
80

SEGA GT ONLINE

Sega GT Online è una di quelle iniziative sulle quali si potrebbe lungamente discutere. La serie, nata su Dreamcast come concorrente di Gran Turismo, è passata attraverso diversi stadi di sviluppo, che l'hanno vista affinare le proprie meccaniche e la propria giocabilità fino a Sega GT 2002 su Xbox (solo il secondo episodio, ma ci siamo capiti). Questa versione online offre in più esclusivamente la possibilità di giocare in Rete. Per il resto, riprende in maniera decisamente fedele il suo predecessore, con poche modalità offline in più. Nella fattispecie, accanto alle solite gare singole, potrete correre una serie di competizioni legate a una carriera unica. A seconda del vostro piazzamento guadagnerete dei soldi, che potrete spendere per acquistare nuove auto (all'inizio potrete permettervi solo una Punto) e per migliorare quelle che già avete con upgrade di vario tipo, volti a incrementare velocità, tenuta di strada e performance generale. Esiste poi una barra di energia, che quantifica i danni subiti dalla macchina negli impatti. Questo parametro non influenza le prestazioni del mezzo, ma il danno subito è direttamente proporzionale ai soldi che dovrete pagare (obbligatoriamente) per ripagarlo alla fine della corsa. Esiste poi la possibilità di giocare delle gare usando delle auto degli anni '70, secondo parametri simili a quelli summenzionati (in questo frangente l'ordine delle competizioni sia rigidamente fissato, mentre nella carriera avrete una certa libertà di scelta). Dal punto di vista grafico/sonoro, Sega GT Online è praticamente identico al suo predecessore, il che significa che presenta una buona situazione complessiva ma non denota miglioramenti di alcun tipo. Tra l'altro, questa è una delle poche serie di giochi di guida in cui il rombo del motore è rappresentato decentemente. Nel complesso, il programma non presenta grossi problemi di giocabilità, anzi: si controlla senza problemi e il livello di difficoltà è ben calibrato. Ciò che abbassa un voto che sarebbe potuto essere ben più alto è la mancanza di incentivo all'acquisto per chi già possieda Sega GT 2002. Qualche modalità in più e la possibilità di giocare online non valgono certo la spesa per un titolo praticamente identico a uno già uscito. Giudizio positivo, quindi; prima di comprarlo, però, chiedetevi quanto vi è piaciuto il precedente episodio e se volete cacciare la grana anche per questa versione ritoccata.

XBOX
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 3
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3
80

TOCA RACE DRIVER 2

"Toca la bala", diceva il compianto Helenio Herrera. Anzi, il Silvestri mi fa presente che era "Taca la bala", ma che differenza fa? Indipendentemente da tutto, questo nuovo TOCA non c'entra niente con Helenio Herrera. TOCA Race Driver 2, che porta con sé l'ambizioso sottotitolo "The ultimate racing simulator", è un gioco in cui dovete vincere delle gare in auto. In realtà, le tipologie di mezzi a quattro ruote che dovrete guidare variano moltissimo e vanno dalle classiche macchine da corsa (tipo formula Indy) alle Gran Turismo, ai camion, in una serie di gare di una varietà davvero notevole. La modalità classica, quella della carriera, consiste semplicemente in una serie di gare in sequenza, che vi richiedono di utilizzare diversi tipi di vettura a seconda delle circostanze. Di volta in volta, dovrete guadagnare una certa posizione o un certo ammontare di soldi tramite la vostra performance. Questa modalità è anche fornita di una serie di filmati (doppiati in italiano), che raccontano la vostra avanzata nel rutilante mondo delle corse, costruendo una storia in maniera non troppo diversa da come faceva Pro Race Driver. Vi chiederete: com'è il modello di guida? È davvero una simulazione? In genere sì, però è una simulazione un po'... come dire... alla buona. La fisica è generalmente ben implementata, ma è possibile compiere certe manovre da gioco arcade che faranno storcere il naso ai puristi. Per esempio, potete tranquillamente usare le altre auto come punto d'appoggio per contenere la forza centrifuga durante le curve e il fatto che la vostra macchina subisca danni, e diminuisca le proprie prestazioni in ragione di questo, non è una scusante valida. In parte perché è comunque conveniente usare l'espediente summenzionato, in parte perché il problema sta proprio alla radice. Nel complesso, però, il gioco è molto godibile e, per paradossale che possa sembrare, la mancata puntualità del suo realismo può attirare a esso anche chi generalmente snobba le simulazioni. TOCA dà comunque il meglio di sé nel gioco online, che può vedere sfidarsi fino a dodici giocatori contemporaneamente, con tutto il casino che ne consegue e con il divertimento che ne risulta. Buona la fattura tecnica complessiva, anche se non sono completamente convinto da alcuni pezzi dell'auto che si staccano in seguito agli impatti, poco realistici. TOCA resta comunque una delle poche serie di giochi di guida in grado di piacere anche a me, e questo è un gran risultato. Pollice in alto.

METAL GEAR SOLID - THE TWIN SNAKES

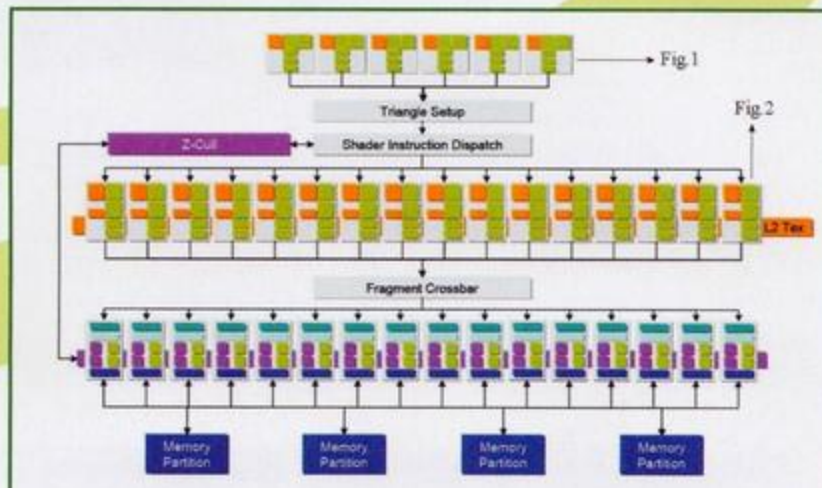
Lo dico subito, così non ci pensate più: Twin Snakes è probabilmente il miglior Metal Gear Solid della saga. Alla Konami hanno fatto un gran lavoro nel prendere gli aspetti più apprezzati delle ultime due versioni e mixarli in un nuovo insieme sorprendentemente gradevole. Ora, "gradevole" se vi piace il genere, ovviamente. Il gioco è sostanzialmente un remake del primo MGS per PSX (che non è stato il primo MGS in assoluto, ma questa è un'altra storia), al quale sono però state aggiunte quelle possibilità di movimento che erano state implementate solo a partire da Sons of Liberty (per esempio, potete nascondere i nemici stesi negli armadietti). Dall'episodio per PS2 eredita anche alcuni pezzi di equipaggiamento prima assenti e alcune caratteristiche dei nemici (l'intelligenza artificiale e il fatto che alcuni boss subiscano più danni se vengono colpiti alla testa), ma questo è quanto. TS è in effetti un MGS per PSX potenziato, senza vere sorprese per chi già conosce l'originale, anche se ci sono dei problemi che vanno affrontati in maniera diversa. Per esempio, adesso i cadaveri dei nemici uccisi non scompaiono e dovrete nasconderli per non allarmare le altre guardie. Il rovescio della medaglia sta nel fatto che la versione PSX sembra essere stata presa a modello anche per la grafica, che, seppure non brutta, è poco ricca in termini di varietà cromatica e a volte incerta nel framerate (ma sono casi sporadici). Buone comunque le animazioni, anche se si sente la mancanza di alcuni effetti che la vecchia PlayStation non si poteva permettere ma che sarebbero implementabili su GameCube (perché non mettere una gestione dell'illuminazione decente, per esempio?). Per il resto niente da aggiungere, né da dividere: se vi ricordate la prima versione con sufficiente chiarezza, potrete farvi strada senza troppi problemi anche in questa e godervi nuovamente quella storia che era sostanzialmente il punto di forza del gioco. The Twin Snakes è, in fin dei conti, un ottimo gioco, che vale senz'altro la spesa per chi non possiede il MGS per PSX, il quale si troverà di fronte un titolo completamente nuovo. Chi invece già lo possiede dovrebbe pensarci, tenendo però presente che l'intelligenza artificiale potenziata dei nemici offre stavolta una sfida più ardua.

Tecnotigiemme

Francesco Marazia **francesco.marazia@xenia.it**

Dopo il fallimentare progetto NV30, in molti credevano che il destino di nVidia fosse ormai segnato. D'altronde, la sorte toccata a 3Dfx nel 2000 aveva insegnato come la commercializzazione di un prodotto poco riuscito potesse essere fatale anche per una così grande azienda...

Al contrario di ogni previsione, nVidia non solo è ancora sul mercato, ma gode anche di ottima salute. Infatti, dopo aver chiuso il 2003 con un fatturato di ben 2 miliardi di dollari, lo scorso 14 aprile la casa di Santa Clara ha presentato ufficialmente il chip NV40, destinato, insieme al futuro ATi R420, a diventare la piattaforma di riferimento per i videogiochi dei prossimi anni. La nuova GPU nVidia sarà nota al grande pubblico come GeForce 6800 Ultra (ce ne occupiamo anche nello speciale Hardware che compare proprio su questo numero), sigla che riprende la numerazione utilizzata all'esordio della famiglia di schede NV30 ma, allo stesso tempo, abbandona il suffisso FX con lo scopo di rinnovare l'immagine dell'azienda sul mercato.



La nuova GPU nVidia è caratterizzata da un'architettura parallela e superscalare composta da 6 pipeline per il vertex shading, 16 pipeline per il pixel shading e altrettante unità ROP.

LA SCHEDA

Come già accaduto per la famiglia di schede NV3x, anche in questo caso la reference board di nVidia presenta dimensioni decisamente imponenti. Non da meno lo sono quelle del sistema di dissipazione che, ancora una volta, impedisce l'utilizzo dello slot PCI adiacente a quello AGP. A un'analisi attenta della scheda, si può notare come il raffreddamento della stessa sia affidato a tre diverse componenti: il dissipatore a pompa di calore dedicato ai moduli di memoria GDDR3, quello della GPU e la turbina che convoglia l'aria presente nel case su entrambi i dissipatori. Durante la fase di boot, la rumorosità della turbina è abbastanza elevata, ma si riduce notevolmente a sistema operativo avviato, quando il numero di giri viene regolato dai driver in base al carico di lavoro della scheda. Altro particolare significativo è il fatto che, per la prima volta nel mercato consumer, entrambe le uscite video sono disponibili nello standard DVI: in questo modo sarà finalmente possibile gestire contemporaneamente due display LCD senza alcuna perdita di qualità.

Ecco come si presenta da vicino la reference board di nVidia: le dimensioni della scheda e del sistema di raffreddamento sono a dir poco imponenti.

Fra tutte le caratteristiche della nuova ammiraglia nVidia, quella che certamente farà più discutere è la presenza di ben due connettori molex necessari ad alimentarla. Infatti, a causa dell'elevata complessità della GPU e del tipo di memorie adottate, la nuova GeForce necessita di particolari accorgimenti per funzionare: nVidia raccomanda di utilizzare un alimentatore da almeno 480W e di collegare ciascun connettore a un cavo che non sia condiviso da altre periferiche. Detto questo è importante notare come la reference board presentata da nVidia facesse ancora uso dell'interfaccia AGP 8X. Con l'imminente arrivo del PCI-Express, in grado di fornire ben 75W di potenza, è molto probabile che uno dei due connettori di alimentazione possa diventare superfluo.

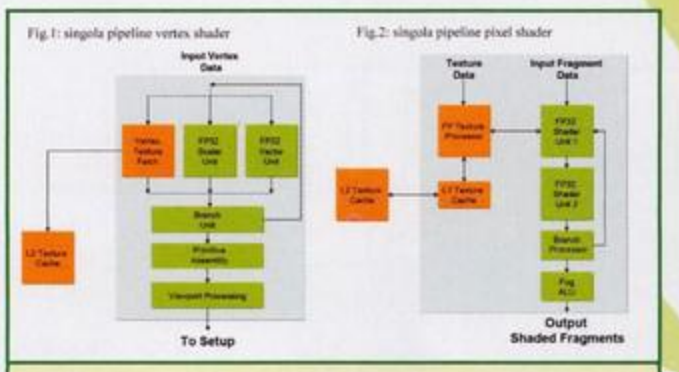
Inizialmente nVidia aveva previsto di utilizzare un dissipatore a singolo slot come quello in figura. L'idea è stata poi scartata per garantire una rumorosità inferiore e una più efficace dissipazione.

L'ARCHITETTURA

L'architettura dell'NV40 è organizzata in tre diversi stadi di elaborazione: il primo comprende 6 pipeline per il vertex shading, il secondo 16 pipeline per il pixel shading e il terzo altrettante unità ROP (Raster operation per pixel). Ciascuna pipeline di elaborazione dei vertici contiene due unità di calcolo, una scalare e l'altra vettoriale, che lavorano su dati floating point a 32 bit di precisione (FP32). Ogni unità di calcolo, dotata di un proprio controller e di una propria cache, è in grado di operare in modo indipendente dalle altre con istruzioni e dati propri. Si può quindi parlare di un'architettura di tipo MIMD (Multiple Instruction Multiple Data).
Le 16 pipeline per il pixel shading seguono invece il design SIMD (Single Instruction Multiple Data) in quanto possono eseguire lo stesso codice su dati diversi. Ciascuna pipeline di elaborazione dei pixel utilizza due distinte unità di shading. In questo modo, nel corso di ogni ciclo di clock, possono essere eseguite 8 operazioni per pixel o, in alternativa, 4 operazioni per pixel e l'elaborazione di una texture. Infine, ciascuna pipeline ROP comprende un'unità di elaborazione riservata agli algoritmi di antialiasing, due unità di compressione in tempo reale e altre due unità per l'elaborazione dei parametri Z e di colore. Operando su entrambi i parametri, le 16 pipeline ROP sono in grado di processare complessivamente 16 pixel per ciclo di clock. Operando esclusivamente sulla coordinata Z il numero di pixel processati sale a 32.

TECNOLOGIE SUPPORTATE

La caratteristica principale della nuova GPU nVidia è il supporto alla versione 3.0 degli Shader, con la quale il numero di istruzioni eseguibili per ogni vertice e per ogni pixel passa da 256 a 65.535. Con questa versione vengono anche introdotti il supporto al controllo dinamico del flusso, la possibilità di effettuare chiamate a subroutine e la gestione di loop e diramazioni del codice.



Ecco nel dettaglio la struttura di ciascuna pipeline vertex shaker e pixel shader.

Per dare un'idea della complessità della nuova GeForce basti pensare che integra poco più di 220 milioni di transistor, un quantitativo doppio rispetto a qualunque altra GPU presente sul mercato.

Le novità non finiscono certo qui, dato che, con l'NV40, nVidia ha introdotto una lunga serie di tecnologie con lo scopo di incrementare il livello di realismo offerto dal rendering in tempo reale e, al tempo stesso, ottimizzare la risorse messe a disposizione. Analizziamo brevemente le tecnologie più significative di cui si avvale la nuova GPU.

Displacement mapping: implementata a partire dalle DirectX 9, questa interessante tecnologia permette di generare un numero elevato di triangoli a partire da quelli base che costituiscono gli oggetti 3D. In pratica, su ciascuna superficie di un solido viene applicata una texture con un diverso livello di grigio per ogni pixel. L'intensità del colore viene quindi interpretata dalla scheda video come un'informazione di altezza o profondità. In questo modo si genera un vero effetto rilievo, decisamente più realistico del classico bump mapping.

Multiple render targets: per ottimizzare il numero delle operazioni da eseguire, le informazioni sui pixel vengono salvate in appositi buffer e utilizzate per applicare l'illuminazione solo quando la geometria della scena è stata interamente calcolata.

Ultrashadow 2.0: sempre con lo scopo di alleggerire il carico di lavoro della GPU, viene calcolato il grado con cui ogni singola superficie presente nella scena riflette la luce. Dall'analisi di questi dati, memorizzati in un opportuno buffer, si individuano gli elementi della scena che risultano visibili e che, di conseguenza, vanno mostrati. Al contrario, le zone non interessate dalle fonti di illuminazione vengono escluse dalla scena con un evidente risparmio di risorse.

High precision dynamic range: sfruttando lo standard OpenEXR, sviluppato dalla nota casa di produzione di effetti speciali "Industrial Light &Magic", è possibile ottenere un maggior dettaglio nelle zone più scure dell'immagine. Il motivo di tale scelta va ricercato nella capacità dell'occhio umano di percepire con maggior definizione i particolari scuri, piuttosto che quelli illuminati. Non a caso la tecnologia OpenEXR permette di ottenere un dynamic range di 12db, un valore molto vicino ai 14db percepiti dall'uomo.

Intellisample 3.0: in seguito alle critiche rivolte alla qualità d'immagine delle schede NV3x, con la sua nuova GPU nVidia ha implementato una nuova tecnica di antialiasing nota come "rotated grid multi sampling". L'algoritmo utilizzato dall'NV40, pur lavorando sempre con quattro sample per pixel, si basa su una griglia di campionamento ruotata di 45° che permette di ottenere una migliore copertura dei sub-pixel, sia in senso orizzontale sia verticale. La miglior accuratezza dei colori che ne consegue consente di sfumare più efficacemente i contorni dei poligoni sottoposti all'antialiasing.

Programmable video processor: per la prima volta una GPU integra funzionalità video avanzate quali motion adaptive deinterlacing, hight quality scaling & filtering, video de-blocking, HDTV output, MPEG 1/2/4 encode/decode e WMV9 decode acceleration. I benefici che una simile scelta può apportare sono senza dubbio notevoli. Infatti l'elaborazione dei flussi video all'interno della GPU garantisce la massima qualità possibile e, allo stesso tempo, permette di liberare la CPU di sistema da numerose operazioni.

Una delle innovazioni principali di NV40 è il supporto agli Shader 3.0, che verranno introdotti con la release 9.0c delle DirectX.

	DirectX 9	DirectX 9.0c
Specifiche Vertex Shader	2.0	3.0
Istruzioni Vertex Shader	256	65.535
Displacement Mapping	-	Si
Vertex Texture Fetch	-	Si
Geometry Instancing	-	Si
Controllo dinamco del flusso	-	Si
Specifiche Pixel Shader	2.0	3.0
Precisone PixelShader	-	FP32
Istruzioni Pixel Shader	96	65.535
Subroutines	-	Si
Loop e diramazioni	-	Si
Controllo dinamco del flusso	-	Si

CONCLUSIONI

Come spesso accade in questo settore, per vedere l'NV40 mostrare il meglio di sé sarà necessario attendere qualche mese dato che, per il momento, non vi è alcun gioco in grado di sfruttarne appieno le potenzialità. Per quanto riguarda le prestazioni ottenibili con il software attualmente in circolazione, vi garantisco che sono a dir poco eccezionali: in alcune particolari circostanze la GeForce 6800 Ultra è in grado di fornire un frame-rate doppio rispetto a quanto permesso dalle schede video di precedente generazione. A conti fatti quindi, la nuova soluzione di nVidia non delude affatto le aspettative, anzi ha tutte le carte in regola per riportare la casa di Santa Clara ai fasti di un tempo. In questo stesso numero, come già anticipato all'inizio dell'articolo, trovate uno speciale dedicato anche al chipset targato ATi, l'unico in grado di rivaleggiare con nVidia. Se volete conoscere l'esito del "secondo round", però, non vi resta che tornare qui tra trenta giorni...

	ATI Radeon 9800 XT	NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra	NVIDIA GeForce 6800 Ultra
Codename	R360	NV38	NV40
Processo produttivo	0.15 micron	0.13 micron	0.13 micron
Numero di transistor	110 milioni	125 milioni	220 milioni
Banda passante	21.8GB/s	28.3GB/s	35.2GB/s
Fill rate	3296 Mpixel e 3296 Mtexel	1900 Mpixel e 3800 Mtexel	6400 Mpixel e 6400 Mtexel
Numero di pipeline	8	4	16
Interfaccia AGP	AGP 3.0 4x/8x	AGP 3.0 4x/8x	AGP 3.0 4x/8x
Bus di memoria	256 bit DDR SDRAM	256 bit DDR SDRAM	256 bit DDR/GDDR2/GDDR3
Massimo quantitativo di memoria	256MB	256MB	512MB
Frequenza memoria	730 (365 DDR) MHz	950 (475 DDR) MHz	1100 (550) MHz
Frequenza chip	412MHz	475MHz	400MHz
Versione Vertex Shader	2.0	2.0	3.0
Versione Pixel Shader	2.0	2.0	3.0
DirectX supportate	9.0	9.0	9.0c
FSAA	Smoothvision 2.1	Intellisample HCT	Intellisample 3.0
Tecnologie supportate	Smartshader 2.1,Videoshader, Hyper-Z III+, Truform II	CineFX 2.0, UltraShadow	CineFX 3.0, UltraShadow II

Le principali caratteristiche della GeForce 6800 Ultra messe a confronto con quelle delle GPU di precedente generazione

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Premium del sito! Ne vedrete delle belle... e anche delle brutte.
- **TGM MAIL:** è **tgm.mail@xenia.it**! Bello, sano e milanista più che mai, tutto pieno di lettere entro i 3K. Ora sì!
- **RAFFOSENTIQUA:** guardate tre pagine più avanti per ridere come pazzi; l'indirizzo è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea 3 Maggio 2004 (RossoNero)

Vi state facendo fiacchi. O forse no. Diciamo che la prosopopea scritta involontariamente da Roberto sul numero di Aprile è arrivata a figliare proprio ora. Niente spunti -> poche mail, chiaro come il sole. In questo momento non c'è, anche se siamo a Maggio e ci immaginavamo con la panza al sole, almeno nel weekend.
Parlando di fatti (e di fatti che riguardano i videogiochi, per essere precisi), registriamo questo mese l'uscita di un titolo - Il Rosso e il Nero - sviluppato attorno alle vicende italiche della guerra civile dal '43 in poi. A valle di tutte le considerazioni fatte tra queste pagine su clan, nomignoli e relazioni pericolose tra videogiochi e politica, a valle di un backstage nel quale sottolineavo l'interesse per i contenuti, eccoci di fronte a un titolo che quale mosca bianca va a pescare in un periodo storico non certo usato e abusato da altri. Per la prima volta, invece di scorrazzare per villaggi stranieri, sulla spiaggia di Omaha Beach o nel Medioriente, ci ritroviamo catapultati in un paesotto sulle rive del Ticino, sulla spiaggia a Istria o ancora a Ponte Vecchio, nel cuore del centro storico fiorentino. Sensazioni strane, dopo aver provato il castello sforzesco di Athena Sword. E anche un poco differenti. Ci troviamo innanzitutto a scegliere se dover stare dalla parte della Resistenza partigiana oppure da quella dei fascisti.
L'idea è quella di una riproduzione storica fedele, nelle divise come nelle armi; la rievocazione, però, è affidata a un misero paragrafo in capo a ciascuna delle mappe e tutto finisce lì. Il titolo è multigiocatore e non si permette di entrare in una ricostruzione storica più articolata, non arriva a diventare un quotidiano aperto con il suo resoconto. Nel giudizio abbiamo dovuto tenerne conto e del resto si tratta di un titolo sviluppato in Italia con limiti di budget. Il suo slogan è semplice e diretto: "Ricorda il passato". E probabilmente è la leva giusta per innestare il meccanismo di vendita.
Personalmente ho avuto modo di provarlo e debbo testimoniare che alla fine della fiera il risultato è stato sempre quello; i nickname che tutti ci possiamo aspettare, per il resto solo una lotta all'ultimo frag. Poco aveva importanza quanto detto nelle righe sopra; ci si fosse trovati in una mappa in mezzo allo spazio in Unreal Tornament o in mezzo alle paludi pontine sarebbe cambiato poco. Quello che contava era abbattere il nemico e fare punti. Punto e basta.
Dunque a che pro una simile ambientazione? Una scusa per attirare l'attenzione e realizzare un buon profitto di vendita o un passo falso dovuto a limiti di budget?
E questa voglia di frag, punti e hall of fame fine a sé stessa, secondo voi è il risultato di un titolo non riuscito oppure si tratta di un fattore genetico incorporato nel media videogioco? Doveste paragonarlo, ad esempio, alla vostra esperienza in Call of Duty, cosa ne salterebbe fuori? Forse una dimensione più avvolgente, devastante, da stordire o solo un'altra frontiera del divertimento?
Mi rivolgo a tutti, ma in particolare vorrei sentire il pensiero di Albero, in seguito a esperienza diretta sul campo...
Massimo Svanoni

AA - Attenzione!

"Non si dicono mai tante bugie quante se ne dicono prima delle elezioni, durante una guerra e dopo la caccia" - Otto von Bismarck durante un esame di coscienza in seguito a una lunga sessione a CS

Ciao Xam,
scrivo in merito alla lettera di Davide sull'argomento della violenza sui videogiochi, sul quale ho tanto da dire. Credo che sia venuto il momento giusto per farlo. Appoggio e sostengo la tesi di Davide, e nel far ciò ti cito un piccolo esempio...
L'altro giorno stavo giocando a Counter-Strike in Rete e in un rush si è creato un casino indescrivibile di morti e sangue sparso sulle pareti. Quando sono stato ucciso anche io mi sono tolto le cuffie, mi sono girato per bere un sorso di birra e ho visto mio nonno (reduce dall'evento più negativo del '900 in Europa, ossia la Seconda Guerra Mondiale), il quale non ha risparmiato giudizi negativi sulla cosa.
Ora, capisco che di primo acchito la cosa può rappresentare l'apice della violenza, ma i videogiochi non sono stati creati per ricreare delle situazioni potenzialmente reali? Allora secondo gli odiati (da parte mia) bacchettoni dovremmo giocare tutti a titoli sportivi, o al limite ai bei giochi pacioccosi in cui la violenza è meramente mascherata?
Il gioco può essere considerato un motivo di sfogo? Io direi certamente di sì, ne parlo per esperienza personale, perché nei momenti in cui sono giù o arrabbiato mi fiondo su CS o su UT2k4 per smaltire la mia rabbia, che potenzialmente potrebbe rivolgersi verso altre persone.
Dopo anni di letture rivolte a lettere apparse su riviste di videogiochi (relative sempre allo stesso discorso), a una domanda non è mai stata data una risposta? Perché alla tv si lascia correre violenza e quando si parla di videogiochi sono tutti scossi? O forse desta scalpore il fatto che le cose negative vengano ricreate artificialmente?
Leggendo poi la tua risposta, ho visto che ti sei di nuovo buttato su AA (di cui se ti ricordi avevo scritto in merito). L'esercito ha voluto creare una potenziale campagna mass-market di arruolamento? Può essere, ma dobbiamo SEMPRE ricordarci che dietro ai videogiochi non ci stanno solo ragazzini dalle idee confuse e quindi facilmente condizionabili. Mi ripeterò, ma sono ormai quasi due anni che gioco a CS e a altri titoli militari e non mi è mai passata per la testa l'idea di entrare nell'esercito (ok, sono un appassionato di armi da fuoco in generale, ma questo è un altro discorso).
In definitiva, mi sento di ringraziarti per un'altra cosa, ossia il tuo parere su Morrowind che mi ha fatto rivalutare abbastanza il titolo tanto da portare a giocarlo (comunque non è durato per più di una settimana e mezzo, ma questa, come si suol dire, è un'altra storia...)
alexsk8

QUANDO SONO STATO UCCISO ANCHE IO MI SONO TOLTO LE CUFFIE, MI SONO GIRATO PER BERE UN SORSO DI BIRRA E HO VISTO MIO NONNO, IL QUALE NON HA RISPARMIATO GIUDIZI NEGATIVI SULLA COSA. - ALEXSK8

Non ti è durato più di una settimana e mezzo? Eresia, sacrilegio... Io ne sono rimasto appiccicato un mese abbondante, forse due. Sarà che dovevo fare la solla, ma onestamente non ne ho sentito il peso... Vorrà dire che giocherai a Oblivion, ma forse certe cose non dovrei scriver-

SI TENDE INFATTI A CONSIDERARE L'INFLUENZA DEL GIOCO VIOLENTO A BREVE TERMINE, MA NESSUNO PARLA DEGLI EFFETTI A LUNGO TERMINE - SERGIO DONATO

le dato che sono soltanto voci di fondo.
Tornando rapidamente a noi, non mi convinci, caro Alexsk8! Se tu e io non sentiamo la voglia di indossare una casacca militare e andare a fare i mattacchioni con l'esercito americano può non essere una statistica; potrebbe anche essere dovuto al fatto che siamo cresciuti in Italia, con una diversa mentalità di partenza, una diversa brodaglia culturale. Non siamo un popolo di eroi armigeri. A noi piacciono pizza, mandolino e spaghetti, ricordi?
Agli americani gli hamburger, in buona sostanza. Poi l'epicentro è lì, noi siamo hinterland e come tali ci comportiamo da paesello, con le feste, i profumi di frumento e sterco, le campane che fanno eco nelle campagne, le mucche portate a vedere il treno che passa. Siamo cari vecchi romanticoni latini, amanti per eccellenza [dicono].
Ciononostante, l'osservazione di Davide era interessante, ci stava. Il nostro micromondo è governato da leggi sue, da palpitazioni che vanno vissute per essere capite. Quello che tu senti, l'ho provato io stesso, ieri, giocando per la recensione di Il Rosso e il Nero, titolo esclusivamente multigiocatore. Si trattava più che altro della soddisfazione di essere stato più preciso ed efficace degli altri; una mera questione di numeri, che mi ha ricordato molto le vecchie hall of fame. Tuo nonno, fosse stato alle mie spalle, avrebbe avuto da ridire sulla battaglia di Ponte Vecchio e sul cecchino fascista che ho assalito alle spalle; probabilmente, avrebbe partecipato con un trasporto diverso dal mio.
Io mi sono limitato a rilevare che il gioco ha fallito nei propri intenti, che a noi giovinastri è rimasto solo il divertimento di un deathmatch a squadre, che il pretesto storico si è tradotto solo in una piacevole ambientazione, poco altro.
Poco a che vedere con l'aiutarci a ricordare.
Le considerazioni che facevo prima e nello scorso numero restano però valide e attuali; la loro forza sta nei grandi numeri e considera pur sempre che se io, te o qualche nostro conoscente nella comunità di giocatori online non corra a prendere le armi non è invece detto che non decida di dare il proprio voto alla causa della guerra. Ripeto, un conto è saltare e lanciare razzi in Unreal Tournament 2004, un conto è partecipare a una ricostruzione [non perfettamente riuscita] della nostra guerra civile, un altro conto ancora è prendere le vesti di un moderno soldato americano nella lotta ai paesi nemici.
Tra le altre cose, ho terminato di recente Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Non so se ci avete fatto caso, ma Sadono è la copia sputata di Che Guevara. Nella scena finale [spoiler], Sam Fisher deve catturarlo durante la registrazione di un messaggio all'umanità; quest'ultimo è registrato all'interno di uno studio dal quale viene rimosso qualsiasi riferimento temporale. Sadono si scaglia in una critica plateale e volutamente superficiale alla società americana e alla sua cultura. Qualche istante dopo viene ridicolizzato dall'exploit di Sam, interpretato - guarda un po' - proprio da voi. Viene trascinato come un burattino sul tetto dell'edificio senza

AVVERTENZE D'USO

Volgete lo sguardo ai più remoti recessi della vostra stanza senza trovare risposte, senza aggrapparvi ad alcunché di solido, senza capire perché questa vita non vi comprenda, non si pieghi al vostro volere e non cospiri alla vostra soddisfazione? Ebbene, non dovete fare altro che correre al bagno, sedervi sulla tazza e aprire il vostro numero di TGM tra le pagine della TGM Mail. Nell'angolo delle avvertenze troverete risposte, domande e note di arredo. Sarete sempre al punto di partenza, ma con qualche chilo in meno!

AGLIO CHE NON SA DI AGLIO
Droga solida di cui tutti i sofferenti di alta pressione dovrebbero andare ghiotti. Errata corrige: la recente perdita di gusto pare dovuta non già alla qualità dell'olio, quanto a presenza e possanza di aceto di vino. Sono i dettagli a fare la differenza.

EUFORIA PARADOSSA
Quella cosa che vi prende, vi fa girare come trottole e vi restituisce al mondo con una percentuale di ormoni superiore al limite di sopportazione medio. O era la primavera?

FOSSA DEI LEONI
Luogo allegro e gioioso dove passare un pomeriggio spensierato, specie trattandosi della domenica 2 del mese di Maggio.

IL ROSSO E IL NERO
Risposta non propriamente riuscita alle furibonde discussioni avvenute nel mezzo di queste pagine.

PANDORA TOMORROW
Metafora dell'eroe americano che salva baracca & burattini e ridicolizza oppositori comunisti e ribelli assortiti. Nel vaso di Pandora del nuovo millennio, potremo trovare anche i videogiochi?

SADONO

Prendete il volto del Che, la tecnica politica di Bin Laden e la voce dei BluVertigo, quindi aspirate tutto il possibile carisma con una siringa da venti. Soddisfatti del risultato?

XAM
Uomo afflitto da crisi dovute a profondi desideri sportivi, siano essi un giro in bici in mezzo alla fanghiglia delle grigie domeniche, match di volley condotti al limite dell'arresto cardiaco oppure urla accorate nel mezzo di uno stadio completamente esaurito. Gli argini del sangue freddo sono completamente saltati.

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE VIDEOGIOCHI
IL CATALOGO ONLINE CON OLTRE 3000 ARTICOLI PER TUTTE LE CONSOLLE
SERVIZIO RIVENDITORI - PRODOTTI ESCLUSIVAMENTE PAL E UFFICIALI - NO IMPORT
BLACK BOX Games
a CASTELFIORENTINO (FI)
tel. 0571684774 fax 0571628989
PUOI RICHIEDERE I PRODOTTI DEL CATALOGO
ANCHE PRESSO I SEGUENTI NEGOZI: (I prezzi applicati a negozio, possono variare da quelli online a discrezione dei titolari)
PUNTO SOFT via del Commercio 21 Poggibonsi (Si)
PLAYPLANET via Dante 26 Follonica (Gr)

che nessuno dei suoi seguaci riesca a intervenire e la missione assieme alla sua storia finisce lì. Curioso? [/spoiler]. Certo, e soprattutto molto casuale.
Io capisco bene la rabbia che vi prende quando qualche simpatico psicologo si lancia in una filippica a nostro danno, confondendo un mouse con una tastiera, un pad con una webcam, o simili facezie, ma teniamo sempre presente che il videogioco è un mezzo anche più potente della tv ormai criticata da ogni dove, del cinema o della narrativa. Semplicemente perché il soldato moderno americano, il Sam Fisher della situazione, siamo noi, nel pieno della nostra voglia di esaltazione.
E ora torniamo di peso all'aspetto filosofico della vicenda.

Proiezioni ortogonali

"Entra nell'esercito, gira il mondo, incontra gente interessante e uccidila" - Spilla pacifista 1979

Caro Xam,
torno su un argomento che nell'ultimo numero (il 182) ti ha fatto dire: "Perché parlarne ancora?", riferendoti comunque, come da te stesso ammesso, allo spunto interessante di Davide. La riflessione poneva l'accento sul gap percettivo che esiste tra l'osservatore esterno e il giocatore abituale di giochi violenti, affermando che non è possibile quantificare il grado di violenza concreta che un gioco possiede, indipendentemente dalla cruenza del gioco stesso.
Sono un consumatore di giochi violenti e sono d'accordo con quanto detto da Davide, ma vorrei porre l'attenzione su un particolare che di rado viene osservato quando s'incontrano giocatori e psicologi sul tema. Si tende infatti a considerare l'influenza del gioco violento a breve termine, la quale può effettivamente influenzare solo menti già disturbate e non certo l'interezza dei videogiocatori, ma nessuno parla degli effetti a lungo termine. L'essere umano non nasce in un "ambiente", ma in un "mondo": non si tratta di un contesto ecologico dove l'uomo ha già strumenti utili (istintivi) che gli permettono la vita, ma della storia di un organismo che per sopravvivere ha bisogno di coprirsi con abiti, costruirsi una casa e vivere dell'eredità sociale affidatagli dai suoi simili.
Dobbiamo quindi pensare che questa eredità sociale sia fortemente influenzata dalle azioni quotidiane che si acquisiscono giorno dopo giorno, finendo per trasformarsi in consuetudini.
Dunque l'abitudine di giocare giochi violenti a quale consuetudine può portare? Non considerare questa domanda in un lasso di tempo breve, ma espandila e ritienila come qualcosa che potrebbe influenzare le generazioni a venire. Già oggi è più facile che un adolescente conosca meglio l'equipaggiamento militare dei marine degli Stati Uniti piuttosto che gli artisti neoclassici della nostra Italia. Con questo non voglio dire che i nostri figli diverranno tutti militari professionisti da qui a trent'anni, ma la mia paura è che, aiutati anche da un giornalismo sensazionalistico senza precedenti, si abituino a considerare la violenza come consuetudine del vivere civile, e i videogiochi in questo senso non stanno facendo nulla per insegnare loro il contrario. Le mie sono proiezioni che sicuramente staranno facendo storcere il naso a più di un lettore, ma ricordo che una goccia col tempo può scavare una montagna.
Saluti,
Sergio Donato

L'unico antidoto alla guerra è la guerra. Sventuratamente, buona parte di noi può limitarsi a "godersela" in televisione, valutandola sotto un profilo statistico oppure leggendola attraverso i racconti strappalacrime dei vari caduti; c'è quello che si sente inutile e decide di fare qualcosa per il proprio paese, c'è la storia delle tre sorelle che ricorda il soldato Ryan visto al cinema. Denominatore comune? Tutti morti, ma ciò che è stato visto dai loro occhi nel momento finale, quello che probabilmente è passato nei loro cervelli non lo sapremo mai. Casomai potremo ammirare azioni spettacolari colte da qualche tafferuglio, personaggi impettiti in occhiali scuri, sguardo fiero e arma pronta che presidiano un territorio. "Niente di nuovo sul fronte occidentale" non lo legge più nessuno: ormai c'è la tv.
Insomma, non ci si accorge della sfaccettatura reale, fisica, di questa realtà; e questo ci aiuta - magari ingenuamente - a sostenerla con il cuore più leggero.
La tua considerazione, Sergio, ricorda molto quella che feci al mio esordio alla TGM Mail, a risposta di una lettera che parlava di violenza. Io la chiamavo patina nerastra, tu consuetudine che si solidifica nella coscienza di tutti. La sostanza è la stessa: i videogiochi si inseriscono nel meccanismo?
La maggioranza dei videogiocatori leggenti o meno queste pagine risponde negativamente.

State a esageràà

"Questa è la differenza tra me e il resto del mondo! La felicità non mi basta! Pretendo euforia!" - Calvin , dopo aver letto le Maoranza's Pages

Ragazzi, non vi pare che stiamo un po' esagerando? Mi riferisco all'ormai sempre più gettonato "angolo dell'euforia paradossa" che ultimamente mi sembra sia cambiato profondamente. Anche dopo quello che è successo alla casella del Mao, penso si riesca a trovare del materiale divertente in poco tempo! Dove sono finite tutte quelle magnifiche vignette o tutte quelle foto ironiche? Attenzione, non sto dicendo che le varie foto di più o meno conosciute ragazze

OGGI È PIÙ FACILE CHE UN ADOLESCENTE CONOSCA MEGLIO L'EQUIPAGGIAMENTO MILITARE DEI MARINE DEGLI STATI UNITI PIUTTOSTO CHE GLI ARTISTI NEOCLASSICI DELLA NOSTRA ITALIA
SERGIO DONATO (E DUE)

vadano bandite, ma mi pare che negli ultimi mesi si sia un po' esagerato.
Va bene che la Nostra rivista non è propriamente concepita per i bambini, però può capitare che qualcuno di loro si metta a sfogliarla, non credete? Mio cugino di 6 anni lo fa spesso quando viene a casa mia e non penso sia giusto proibirgli di prenderla in mano, magari nascondendola.
E poi, siamo tutti d'accordo che le lettrici di TGM non rappresentino certamente la maggioranza, però secondo me (anzi, proprio per questo motivo) dovremmo rispettarle un po' di più. Sicuramente loro, e parlo per esperienza personale, non hanno piacere nel vedere quella pagina.
Sinceramente non riesco a capire il motivo della presenza di tali foto; se è una questione del tipo "vediamo una bella ragazza" sono d'accordo (a patto di non esagerare); se invece si tratta di "vediamo le t???e di una bella ragazza" (o altro), penso che chi senta uno 'stimolo' del genere possa soddisfarsi in mille altri modi sparsi nei meandri del web.
ciao
Andrea

L'euforia paradossa è il ridere quando non c'è nulla da ridere, uno stato comune nella vita, a ben vedere. Quella che vedi tra le pagine di Maoranza è una sua propria interpretazione del termine, ossia gnocche da stare male appartenenti a un altro pianeta. Diciamo che il nostro esule di Ponte Lambro è vittima come noi tutti della tempesta ormonale primaverile, che ha ceduto definitivamente ai più bassi appetiti [basti vedere con quale velocità abbandoni regolarmente il campo in seguito alla partitella del martedì].
Volendo poi spezzare una cinica lancia in suo favore potrei anche addurre un piccolo paragone tra l'uso al limite del proprio di fisici femminili pieni di salute tra le sue pagine e quello nel resto del mondo mediatico. Ovviamente il Mao perde a mani basse...
Ciò detto, personalmente non condivido e non contribuirei alla diffusione della cultura della chiappa al vento, sono opinioni.
In coda a tutto questo vorrei agganciare la nota sul rispetto di fanciulle lettrici e occasionali. Che ne pensate? Ci fate una risata, rimanete sull'offeso inguaribile oppure pretendete una contropartita in sculture corporali maschili?

Au Revoir

E ora scusate, il titolo della prosopopea poteva essere fuorviante, stappo una cedrata e rimedio subito. "Siamo noi, siamo noi, i campioni dell'Italia siamo noi...".

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Bel mese quello di giugno: sarà che finiscono le scuole, sarà che il clima è benevolo o sarà che il 12 di questo mese compio gli anni. È bello compiere gli anni, tutti ti festeggiano e ti fanno dei bei regali... bello, sì. A proposito, ve l'ho detto che questo mese compio gli anni? Si, davvero, il 12 per la precisione. Sarebbe bellissimo ricevere dei regali, mi piacciono molto sapete? Specie se sono spontanei!
Va beh, non ci resta che passare alla barza del mese che fa ridere solo me e bon.
Raffo: "Sapete che il 12 di giugno è il mio compleanno?"
Tutti: "Ma no, dici davvero? Bisogna che ti si faccia il regalo allora! "
Raffo: "Ma no dai, non vi disturbate... va beh, se proprio insistete..."
Evviva
Raffo

Attention: spoiler inside

Raffo, senti qua, sarò franco (tu invece devi essere Raffo: ciao, piacere di conoscerti)(ooh quanto tempo, come va? E a casa? . NdRaffo): prima di te ho già mandato questa mail quasi identica a un grand'uomo di nome Leo Ortolani (Ratman è in ognuno di noi.NdRaffo), ma considerato il contenuto ragguardevole della suddetta mail nonché il contenuto ragguardevole del tuo cranio non ho resistito alla tentazione di spedirla pure a te.
Oggi ho letto una notizia che mi ha lasciato senza parole.
Non avendo visto "The Passion" non posso confermare né smentire, ma è certo che se è vera è grossa sul serio...
Beh, pare che nei titoli di coda abbiano inserito la solita frase "Ogni riferimento a fatti e persone realmente esistite è puramente casuale"! Non ci posso credere... Ma io dico, branco di pirloni che non siete altro, ma come si fa a... Della serie che tu magari passi due ore a spremerti il cervello per farti venire fuori una roba divertente, e poi la realtà...
Tra l'altro, non so se hai visto il film, però se non lo hai fatto ho pensato di rovinartelo: alla fine Gesù muore.
Ecco, te l'ho detto, così ora ti ho tolto la voglia di andarlo a vedere e ti faccio anche risparmiare i soldi.
Ciau,
Franco (massimo)

Quanto mi danno fastidio le spoilerate, guarda... non ho visto il film, comunque una cosa te la devo dire: hai dei seri problemi a finire le frasi mentre scrivi, dico sul serio, mi sa che è una qualche malattia stramba che magari è pure contagiosa via mail.
Per ora non mi pare di... I titoli di coda comunque non li guardo mai, e in tutta onestà mi danno pure fastidio i tentativi di tenerti incollato alla sedia con la scusa di farti vedere delle scene tagliate o degli errori, insomma, sono un tipo un po'...

Il casco salva la vita e anche i fianchi

Salve Raffo...
...fra poco compierò 15 anni, ho deciso di farmi crescere il pizzetto come il tuo ma qui viene l'inghippo: non è che dopo può dare fastidio con il casco integrale???
dato che uso molto lo scooter, mi interesserebbe saperlo.
BY **PARANOC_89**

Beh, tutto dipende dalla lunghezza del pizzetto: per evitare ogni problema, comunque, ti consiglio di acquistare un casco di grano duro

Son domande anche queste

Olà Raffo! Ti ho spedito questa lettera virtuale per chiederti una cosa: perché non è bello ciò che è bello ma è bello ciò che piace, e io continuo a fare sempre schifo? Immagino che tu te lo sia già chiesto, perciò mi sono rivolto a te!
Bye bye.
Il tuo sempre fedele **Kripell**, "quello figo"

Caro amico Kripell, non so perché ma il tuo nome mi ricorda una marca di oggetti per il bricolage, ma va beh, questo non c'entra niente.
Mi domandi perché continui a fare schifo e io una risposta, oibò, ce l'ho: vedi amico Kripell, non ti devi crucciare per il fatto che tu faccia schifo, tutti lo facciamo in qualche misura, sta tutto nel modo in cui uno fa schifo... col passare degli anni, infatti, ti renderai conto che la vita non è fatta di bianco e nero, ma di varie sfumature di grigio (per lo più tendenti al nero, comunque), e la stessa cosa vale per la schifosità.
Tu fai schifo, questo è appurato, ma quanto in realtà lo fai? Fai schifissimo o schifetto? Sei schifferrimo o sei schifiltoso?
Sono cose che bisogna capire e che capirai, non temere, la vita è lunga e piena di imprevisti (allo sbando completo qui, eh? Anche prima, ma in quest'ultima parte secondo me di più).

La lavatrice dura di più...

Caro Ruffio (Ruffio . NdRaffo), necessito di aiuti tempestivi: da circa due settimane il mio corpo sta attraversando un processo di mutazione.
Inizialmente credevo fosse un ritorno di pubertà, ma ho dovuto ricredermi. La mia pelle diventava ogni giorno più rigida, per così dire, "plasticata", inoltre le mie forme un tempo prestanti si avvicinavano sempre di più a quelle di un parallelepipedo.
Spesso venivo percorso da brividi irrefrenabili e le mie interiora emettevano una vasta gamma di suoni, spaziante dal semplice ronzio a un inquietante rombo (in corrispondenza del quale non potevo fare a meno di iniziare a saltellare). Non parliamo poi del fatto che certe mattine mi svegliavo e mi ritrovavo collegato alla spina (non ti dico con cosa).
Dopo giorni di questo supplizio, ieri ho compreso l'entità del mio tremendo destino: stavo tranquillamente aspettando il treno quando, con mio orrore, ho vomitato un paio di mutande e una cravatta.
Sto diventando una lavatrice. Non merito questo, non mi sono fatto mordere da lavatrici radioattive.
Aiutatemi, vi prrrrrrr....bzzzzzz...BRRR....
Q.

Non ci cederai ma a parte il vomitare indumenti lo stesso problema lo sta avendo il Duspa.
In ogni caso, bello mio, non c'è molto da fare, il consiglio che mi sento di darti è di usare un buon anticalcare, è il calcare il tuo nemico d'ora in poi

La lettera scelta a caso del mese

(Questa lettera è stata letta del tutto a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché io sono il sindaco della rubrica e decido io. NdRaffo)
Iperbolico, immenso Raffo!
Sappi fin da ora che compro TGM solamente per leggere la tua illuminante rubrica e che reputo ingiusto relegarla a una sola pagina: non può certamente contenere tutto il tuo immenso sapere (tra l'altro, la foto in alto non è mai abbastanza grande per essere colta in tutta la tua saggezza!)
Sono sul punto di creare una setta dedita al solo culto della tua immagine e il nome sarà: Susanna Raffo (o era Osanna? Mah, qualcuna sarà)!
Ma prima che questo avvenga, ho bisogno di un segno... Devi dirmi per quale motivo Windows è così orripilante...
Pratico il Sacro Formattone quasi ogni giorno, ma il malvagio sistema operativo sembra buono solo a mangiare Patch e Service Pack, senza mostre la minima gratitudine! Si dice che XP stia per eXPerience... Ma per me significa eXtra Palloso!
Dimmi, supremo Raffo, ti scongiuro nella posizione del loto, illumina la mia buia mente e dammi la soluzione finale prima che il finale travolga il mio computer!
Ty

A cura di Stefano Gaburri stepan@xenia.it

Backstage

REALISMO: È DIVENTATO UN LIMITE?

TGM ONLINE www.tgmonline.it

La quotidianità vi rattrista, non avete più ottimismo né gioia di vivere? TGM Online fugherà questo e tanti altri problemi!

Per tanti anni i programmatori hanno spremuto i motori 3D per superare il livello di realismo raggiunto dai predecessori. E se si fossero lasciati dietro i game designer?

Ciao ciao, eccomi, sono il Gaburri. Recentemente sul forum mi è capitato di leggere molti commenti, diciamo così, "superficiali" sugli shooter in soggettiva: i più gettonati sono "cosa c'entra la trama, si deve solo sparare" e "cosa volete, un FPS serve a rilassarsi", ma a voler guardare ce n'è per tutti i gusti. Sembra quasi che il genere degli sparatutto sia il più facile da realizzare – un po' di armi, di nemici, qualche livello ed è tutto fatto. Al contrario, io credo che questo genere (così come quello dei vecchi arcade bidimensionali) sia difficilissimo da fare bene, e che il successo dipenda più che altro da aspetti squisitamente tecnici di game design e bilanciamento.

DooM della id Software: un arsenale perfetto di armi e un eterogeneo insieme di nemici danno origine a un gameplay ancora virtualmente insuperato.

Non è affatto un argomento banale, e in effetti vi posso anticipare che il ToSo mi ha già affidato un dossier per il mese prossimo in cui parlerò di progettazione dei livelli, influsso delle console e di tante altre cose belle. Per adesso, però, vorrei mettervi una pulce nell'orecchio introducendo una distinzione a cui forse non avete mai pensato, che riguarda le armi che utilizza il giocatore di un FPS e soprattutto quelle che vengono usate dai nemici contro di lui. Senza fare troppe distinzioni, ci sono due grandi categorie: la prima è costituita dalle armi a proiettile fisico (lanciagranate, razzi, plasma, palle di fuoco varie), in cui il danno è inflitto da un oggetto mobile che, per quanto veloce, è possibile schivare. La seconda categoria è quella delle armi cosiddette "hitscan" che, in un gergo consolidato fin dai tempi di DooM, sono quelle che hanno effetto sull'obiettivo nell'istante stesso in cui si preme il grilletto, indipendentemente dalla distanza. A quest'ultima classe appartengono tutte le pistole, i mitra, gli shotgun, i fucili da cecchino e non; in generale tutte le armi realistiche (con l'eccezione di granate e lanciarazzi, naturalmente).

Ebbene, avete mai pensato a quanta influenza ha il cosiddetto "realismo" in uno shooter, quando applicato alle armi? Infatti le armi moderne sono quasi invariabilmente del tipo hitscan; questo fa sì che l'arsenale a disposizione del giocatore perda fatalmente di varietà. Ma non è questo il punto cruciale: il problema è che le stesse armi vengono invariabilmente usate contro di lui, e dato che colpiscono istantaneamente, diventa inapplicabile tutta una serie di manovre evasive che una volta costituiva il nerbo del gameplay e faceva la differenza tra un giocatore esperto e un novellino. Avete mai sentito parlare, ad esempio, di strafe circolare? Ahhhh, quanti ricordi!

Se consideriamo un vecchio shooter come DooM, vediamo che ci sono mostri che usano armi hitscan (zombi, sergenti) ma la grande maggioranza spara palle di fuoco o simili. Questo ci permette di affrontare un grande numero di nemici dando prova di abilità e perizia nelle manovre evasive; nel caso particolare di DooM (che è uno degli shooter più vari e perfettamente bilanciati di sempre, se non il primo in assoluto) rivestono grandissima importanza anche l'ordine con cui abbattiamo i nemici (dobbiamo prediligere per primi quelli dotati di armi hitscan, ovviamente, in particolare i temibili Heavy Weapons Dude armati di chaingun) e la gestione delle nostre munizioni, che rappresentando diverse tipologie di armi vanno risparmiate per i casi in cui sono davvero necessarie. Questo è proprio il tipo di bilanciamento in cui la id Software eccelle, e che si ritrova anche nel primo Quake.

In Duke 3D i nemici non sono il massimo, ma le armi sono incredibilmente divertenti e originali (ricordate lo shrinker?) e fanno la loro comparsa le granate a mano.

Soldier of Fortune mostra come i progressi della grafica siano stati spesso sfruttati per visualizzare realisticamente scene di truculenta violenza... ehi, che fine hanno fatto le mie gambine?

Prendiamo ora uno shooter "moderno" di ambientazione bellica, come Soldier of Fortune o uno dei molti giochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale: categoria in generale interessantissima, per carità, tant'è vero che io ne sono un grande fan. Se però lo analizziamo dal punto di vista che ho cercato di illustrare qui sopra, vediamo che delle "moltissime" armi realistiche disponibili, sette o otto sono praticamente identiche (armi hitscan a ripetizione), differenziandosi solo per la frequenza di fuoco, la velocità di ricarica o la capienza del caricatore. Quel che è peggio, le stesse o analoghe armi sono usate contro di noi (e in grande quantità, come hanno provato tutti i giocatori di Call of Duty a Stalingrado, dannazione!). Questo rende l'esperienza sicuramente meno varia dal punto di vista del gameplay "puro".

Insomma, alla fine di questo breve e pensoso backstage, il mio pensiero è questo: non c'è nulla di male nel realismo, che peraltro è stato un obiettivo dichiarato da tutti i progettisti di livelli fin dai tempi di Wolf 3D. Tuttavia, mi sembra che nel perseguire la creazione di un'alternativa virtuale della realtà, i game designer abbiano dimenticato i principî di varietà e bilanciamento che ho cercato di delineare qui sopra. Per presentare un gameplay sempre fresco e coinvolgente, siamo arrivati a un punto in cui la mimesi del reale non basta più; o quantomeno, per funzionare deve tornare a essere accompagnata da massicce dosi di fantasia e creatività. Ovviamente bisogna anche considerare l'impatto del realismo, forse ancora più evidente, sulla progettazione dei livelli: ma ora il mio spazio è davvero finito, ne parliamo quindi con calma il mese prossimo!

Far Cry, graficamente forse il massimo disponibile oggi sui PC, mostra come il realismo delle ambientazioni renda possibile un approccio al design degli shooter semplicemente impensabile pochi anni fa.

SONY

Solo noi potevamo farlo uscire dall'ombra.

Già prima di introdurre sul mercato i monitor della Serie HS, ci siamo chiesti che cosa potessimo fare per permetterti di apprezzarne appieno le performance. I display Sony sono infatti estremamente brillanti e dotati di un processore grafico in grado di soddisfare i giocatori più esigenti.

E' per questo motivo che assieme ai nostri monitor abbiamo voluto offrirti lo straordinario action game 'Splinter Cell® Pandora Tomorrow'*. (giusto per informazione, anche Sam Fisher li ha trovati irresistibili!!!)

UBISOFT

2004

displays by sony

*Termini e condizioni: Il gioco 'Splinter Cell: Pandora Tomorrow' viene incluso nei modelli Sony della serie SDM-HS73P, SDM-HS73, SDM-HS93, SDM-HX73, SDM-HX93 (tutti i colori disponibili nelle rispettive gamme). L'offerta è valida dal 1 Aprile 2004 al 30 Giugno 2004 fino ad esaurimento scorte. Il gioco incluso è esclusivamente in versione PC ed è destinato ad un pubblico di età superiore ai 12 anni.

© 2004 Sony Corporation. Sony and Displays by Sony sono marchi registrati di Sony Corporation, Giappone. Splinter Cell è un marchio registrato di Ubisoft. Tutti gli altri marchi sono registrati dai rispettivi proprietari. Il premio 'IF design' è stato conferito ai monitor della serie HS. Le caratteristiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. Alcuni prodotti possono non essere disponibili in alcune nazioni. In considerazione del processo costruttivo dei pannelli LCD, non possiamo garantire la funzionalita' di tutti i pixel. Sony Corporation non è responsabile di errori che possono comparire in questo documento. © Sony ITE-MC, April 2004.

www.sony.it

You make it a Sony

12+
www.pegi.info

ASCARON TI PRESENTA UNO DEI 1.500 MODI DI SOPRAVVIVERE NEL MAGICO MONDO DI ANCARIA

"Flagello degli orchi".
1.m. *Ascia da combattimento impugnata dai Cavalieri di Bravensbury nelle guerre di frontiera contro gli orchi di Khorad-Nur.*

In sella al tuo cavallo percorri il vasto territorio di Ancaria
per sconfiggere il più fiero dei tuoi nemici.
Il drago rosso ti supera per forza e dimensioni.
Un semplice soffio del suo fuoco sarebbe per te la fine.

La magia è dalla tua parte.
Lancia un incantesimo per immobilizzare la bestia prima di gettargli
la tua ascia con tutta la forza conferita dal potere del raggio...

Sei pronto per dare il massimo nel combattimento?

Scopri le spettacolari immagini su www.fxplanet.com

ACTION ASCARON LINE

FX INTERACTIVE